

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
TWO DIMENSIONS MANIC
05 May. 月号
总第三十一期
二次元狂热
零售价25
推广价20元
4GB DVD光盘
SG中文影像版23、24
例大祭8同人音乐精选
偶像大师2相关视频
寻找失去的未来 CG欣赏
东方神灵庙体验版
日本同人游戏精选
封面故事
『坛娘计划——逆袭的坛娘』
新作速递
翩翩裙摆再次起舞
工作室系列最新作堂堂登场
NicoNico
微笑动画月月报
东方Project第13弹 独家解析
『东方神灵庙』体验版尝鲜
精美中国原创同人海报
帕秋莉 诺蕾姬全身纸模
深崎暮人担纲人设Galgame扫雷评析
理想与现实的鸿沟
——SF穿越剧『寻找失去的未来』评测
24张CD详细品评
——例大祭8音乐巡礼
REITAISAI Music
本期特辑
由『团结』引发的惨剧
『偶像大师2』完全报告
从日剧男优到女性向画师
岸田メル
闪光的邪道与暗黑的自由
幻之鬼才虚渊玄列传



Qua resurget ex favilla
英靈鎮魂歌
Fate
二次元狂热出品
2011年5月下旬上市
定价：39.8元
Fate/Stay Night
Fate/Hollow Ataraxia
Fate/Zero
Fate/Unlimited Codes
Fate/Extra
Fate/Tiger Colossum
滴水不漏地为您逐一解析
二次元狂热编辑部为您奉上
国内目前最完整的Fate
狂热资料集
Fate 全系列增刊
大量制作内幕、世界观考察独家披露
所有的奇迹皆在此集结！
魔术师与英灵们壮大的圣杯战争，即将展现在您的眼前

二次元狂热

2011年5月号 / 总第31期



本期封面作者：ゼータ スラシャー
本期封底作者：gjred

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
(http://t.qq.com/lh0111)
美术编辑：小野喵子
(http://t.qq.com/)
特约校对：Kirafishhy、wuxiansherry、刘力丰、尾巴不哭

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市海淀区知春路113号
银网中心A座1202室
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月5日
创刊日期：2008年9月
零售价：20元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及Demo光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

Contents 2011.05

腾讯动漫 首席网络合作媒体
动感新时代 首席平面合作媒体



合作同人社团

KIDS Fans Channel 特别创作组
内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

图：萌焰

●有很多读者抱怨买不到往期的杂志，在这里河蟹子向大家公布一个好消息：我们和腾讯动漫的合作专区已经上线了，目前正逐渐更新过往文章中，所以大家也可以在网络上看到杂志的内容。

●越来越多的朋友加入了制作纸模的行列，也看到网络上开始出现很多 2dm 的纸模交易帖。其实对于纸模，大家不用担心会很复杂，只要有耐心，一般都可以成功的。如果是宅男读者们，也可以试试让心仪的女孩帮忙哟！说不定可以拉近关系呢～

●另外在北京的读者朋友，欢迎成为我们的志愿者为每期的杂志进行校对，有意向的可以到我们的新浪杂志微博或者腾讯上的编辑微博联系。



第 32 期封面：究金，出自『萝卜女生♥ Carrot girl』(白梗組出品)
第 32 期封底：海猫氢弹库，出自『⑨ +mare』

未名人读者发来的纸模照片

ID：冬人夏草 女
From：上海

东方百合乡第一页中那幅图不是迷肘画的吧……

：多谢多位读者指正！！这次的确是我们搞错了，那张图的作者是我们的老朋友 RiE，『瞬华』也是她的个人本，在此也向她表示歉意……

ID：八云凉 女
From：广西
QQ：411841653

翻回去数 windchaos 前辈到底撸了多少发（逃）……综上所述一共 5+2+3+9+15=233（不要误会我是故意的）。表之声：34 发啊！你个炮兄！你确定不是边撸边打字的么！里之声：……区区 34 发……（笑）。身为一个妹子我这样的行为是不是有点……不过工口之心人皆有之嘛哈哈～

：windchaos 前辈你这 34 发（虽然不知道是多少时间内的次数）被少女鄙视了，你现在感觉如何，感觉如何了？

ID：李晓伟 男
From：河北沧州

其实我一直在期待一个老虚的专题，伴着『魔法少女小圆脸』的热播，让我们同 2DM 签下契约吧喵～

：那么这期就有老虚的专题哟～来当魔法少女吧！

ID：宁恺 男
From：广西钦州

我发现了个问题，为什么读者调查表性别一栏是先女后男呢？是不是触手基希望更多的女生看工口元然后被荼毒啊？有木有！

：难道宅男们不希望看到有更多的女生和自己有共同的爱好么？

ID：黄河 男
from: 福建泉州

『舞！舞！舞！』里的雪不是比深绘里萌么？戏份也要多一些，还有那么纯爱的离别结局。看了整本『舞』就只有雪最赞，好想骗回家去。

：据编辑部一些邪恶宅男表示，深绘里的萌不仅仅在于黑长直，而且还有“在她的身体里猛烈地……”总之看过『1Q84』的就懂了（捂脸）……

ID：张振业 男
From：广东惠州
QQ：1010925800

二十元狂热可以多带一封回函吗！不能就拖走，我这次把回函弄丢了，竟然像当麻为了萌妹子般义不顾身地去买多了本，就为了回函……

：本期最令人感动的回函！看在你帮我们增加了一本销量的份上，以后我们还是只提供一张回函好了……（窃笑）

ID：未来成
From: 度娘

硬气的河蟹子在新来众多软妹妹中确立自己总攻的地位，以 4700 万绝高战力推倒全部的妹妹，达到建立后宫的梦想，相亲相爱地种花，纯洁得宛如那纯洁的百合……不行了，我的 CPU 过热了……

：有了妹妹不好好调教难道还能留给你们？（阴笑中）

ID：残残脑 男
From：残脑星

你们太不厚道了，上期说了那么多 TMA！倒是发个种子地址啊，我为了那梓喵的今村 mm，找了五个小时，刷了 20 多页百度和谷歌，终于下到了……

：看你也是经常找这类资源的人，都应该知道所谓熊已经上路啊，熊已经打车来啊什么的

都是没有威慑力的……

ID：奚桓 男
From：重庆

本人大叔控，路过的大叔，你们当心啊（有家室的偶不喜欢）。

：本来某邪恶未婚大叔看到你的这句话后还高兴了一场，但他看到你的性别后瞬间石化了……

ID：c.c. 女
From：辽宁锦州

jedi，礼物拿来！报销我30多期的1.2元邮费！否则等我到了帝都抱了北大萌娘顺道和谐了你！

：触手怪jedi表示，来吧！（你真的要来么，真的要来么？）

ID：felis 女
From：上海
QQ：507150751

前几天和朋友一起去了天朝的女仆店，还点了一个女仆mm一起玩游戏。不过在某felis准备接受真心话大冒险时（输了游戏的惩罚），女仆妹妹竟然说出了让同伴问：你今天穿什么颜色的胖丝……呜呜，这样的女仆哄多泥大丈夫嘎？

：女孩子和女孩子的女仆游戏到底要怎样啊啊啊啊啊（掀桌）

ID：第三年的风子 男
From：地球
QQ：445333579

……OK，写满了，填满回函回函娘成就Get！

：你们不能这样对待一位有近视的眼镜萝莉……由于字实在太密太多了就把你这句话发上来好了。

ID：刀纸 女
From：新疆库尔勒

作为一个优越感爆棚的中二东方厨妹子（多分），在我翻嘘つき屋本子时时常受到基友的嘲讽，甚至有基友为了应景在我生日时送了个跳蛋！我看工口本怎么了（摔）！性别早已经不能阻止我了！

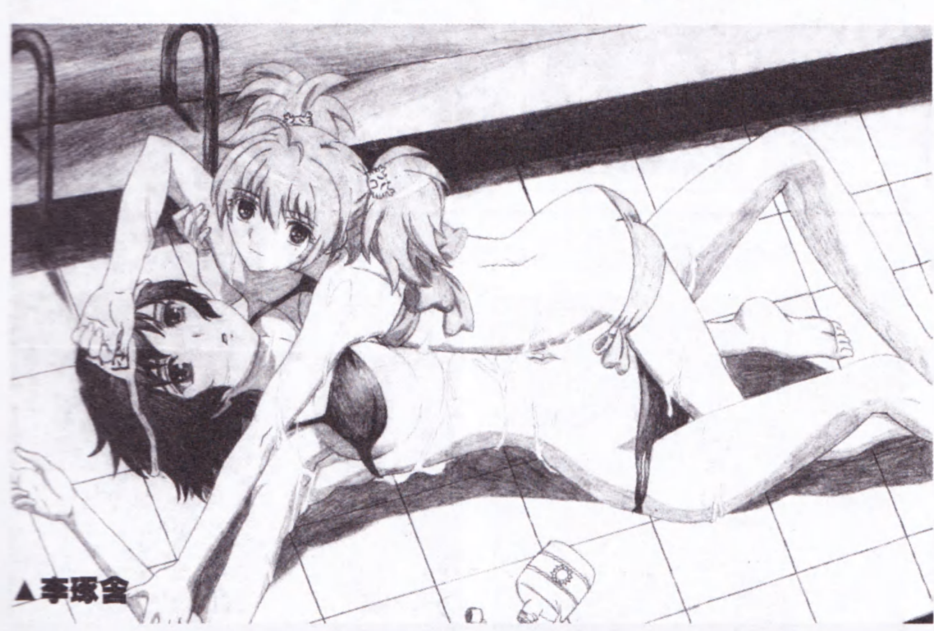
：这这这……就算性别已经不能阻止这位小妹妹了，年龄也应该可以阻止下啊（泪目）

ID：夜夜 女
From：莉莉安学院
QQ：1170449448

有一位伟人说过：想YY，你需要2DM！这句话一点儿也不假。不管何时何地，脑补时刻进行，河蟹子和萌娘们幸福，快乐，（哔——）的生活……

：到底是什么伟人会说那种话啊啊啊！




▲李琢含


▲猪耳朵菌


▲泡在妹子里的堇

▲宋浩田

ID：伽兰 女
From：新浪微博

河蟹子有时候会想家吗？想家乡的小吃吗？

：河蟹子爱吃的小吃吗？到底应该是什么呢？（思考中）

ID：林香钰 女
From：福建漳州

偶然间发现这本2dm的，因为自己也是个宅女（不过对诸多事情还不太了解，呵呵），看着封面的精美情不自己！嘿我的钱钱花得这是值！我爱上了2dm，决定当一只潜伏的河蟹子～

：你是潜伏的河蟹子，那我是什么啊！

ID：e大侠 女
From：河南洛阳

最喜欢纸模了，不过别总出东方的嘛，又不是东方的增刊……东方的内容太多了。

：我们每隔一期就是非东方的呀，而且我们创刊就是东方主打，以后也会这样的～其实如果看页数比例，我们每期的东方内容真的很少啦～大家可以留心数一下。

ID：红 男
From：仓院之里
QQ：420711908

我想上书。以上。

：我想你多买两本2dm。以上。

ID：泡在妹子里的堇 女
From：工口之家
QQ：1206421454

6月就要中考了，太坑爹了，跪求河蟹子看在俺第一次的份上保佑俺高升……

：信河蟹子，心愿达成哟！不过高升不是官场用语么……

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻



文 / 秋叶

本月热点

『魔法少女小圆』火爆完结，“2011 最强没有之一”？



『魔法少女小圆』在一段长时间的停播之后，终于成功地、安然无恙地播放完毕。日本『读卖新闻』上甚至还用了一整页广告来给最终话作宣传，这还是『凉宫春日的忧郁』之外的第二次。网络上在最终话开播前早已闹得沸沸扬扬，什么脚本流出，各种神预言不绝于耳。可见这部话题作集聚了的无数人的怨念，并且在最终话播出后，彻底地爆发了出来。各大论坛刷版，载有『魔法少女小圆』特辑的杂志『オトナアニメ』上市立刻卖断货、一向以真人偶像作为封面图的月刊『B.L.T.』不仅难得采用动画图为封面，更破格地以小圆、焰、沙耶加三人设计了三款封面分开发售。

许多粉丝也力捧这部极具震撼力的作品，纷纷表示『魔法少女小圆』是 2011 最强没有之一、是『EVA』之后日本又一大思潮、是拯救日本原创动画低潮的划时代大作。而有人蜜则自然就有人黑了，许多人批判『魔法少女小圆』完全是官方恶意炒作出来的产物、认为现在的热潮很大部分是从众心理作怪、断定『魔法少女小圆』不用一年就会被后浪拍死在沙滩上。不管是蜜还是黑，有如此多人关注这部作品，说明『魔法少女小圆』已经是一部非常成功的商业动画了。虽然不能说划时代，但它的成功运作和炒作方式，也给了后来者诸多的启示和警示。就让我们乘着完结的余波，好好享受这个由新房昭之、虚渊玄、梶浦由记、苍树梅以及众多制作人员给大家带来的盛大祭典吧。









『魔法少女小圆』停播原因判明，播放时仍被砍

日本大地震之后，各大动画相继恢复播放，偏偏最热门的『魔法少女小圆』依然处于停播状态。这无疑引起了各方猜测，很多依然对老虚抱有幻想的天真粉丝认为老虚其实是去改剧本了。也有部分幸灾乐祸的表示上帝不想让老虚活过 25 号，然后老虚怕了（之前老虚在推特上表示自己要活到 25 号看到结局，结果就地震了）。但现实往往是残酷或者说是无趣的，『魔法少女小圆』11 话停播的直接原因，是因为剧中出现了大量群众避难和待在避难所的镜头。在刚经历了大灾难的当口，在动画中播放这种镜头无疑是给灾民的伤口撒盐。另一边厢『绝体绝命都市』都直接无限期中止发售，所以『魔法少女小圆』的停播也就顺理成章了。而在刚播出的『魔法少女小圆』11 话中，许多避难所镜头也被电视台砍去，只有在 nico 上播放的版本才是完整版，所以想看完整版的朋友还请去看 nico 版。



TMA 也来魔法少女，つぼみ公开学姐定妆照





一月新番中的大热门『魔法少女小圆』在经历了一波三折之后总算是顺利完结了，老虚的动画脚本师生涯又多了一条值得骄傲的记录。虽然动画因为地震灾害的影响停播了长达一个月之久，TMA 也没闲着，不负众望地公开了将要制作小圆脸真人 COSPLAY 动作片的消息。消息的来源又是大家都很喜爱的女优つぼみ小姐，她在参加完 TMA 的摄影会之后就迫不及待地把自己 COS 麻美学姐的定妆照发到了自己的博客供广大人民群众 YY 围观。つぼみ小姐还是一如既往的优美，不过不知道身为 Loli 女优为啥不饰演小圆脸这样的角色……大概也许是因为学姐断头了所以要好好纪念一下什么的么 =w= 另外不知道和つぼみ小姐演对手戏的会是个什么货色，反正不是 QB 就是夏洛特吧。

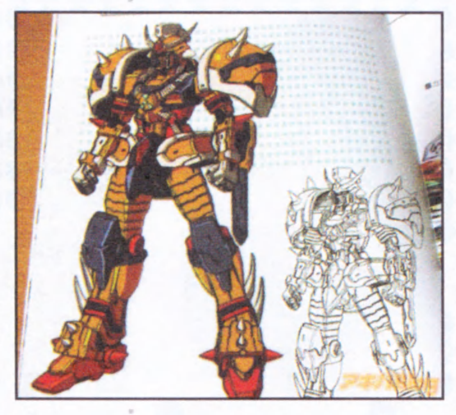
>> 秋叶原万世桥警署配置痛警车，4 月 1 日投入使用





在无所不“痛”其极的 11 区，食品、痛车、痛巴士什么的咱们早已经司空见惯了，毕竟现在连天朝都有各种华丽的痛车了。不过秋叶原的万世桥警署决定引进痛警车的新闻还是着实让人震惊了一下，果然在圣地秋叶原发生什么都不奇怪啊。在剪彩仪式中，万世桥警署的警察们、秋叶原当地居民以及千代田区长出席了活动，柳泽孝夫署长发表激情演说表示痛车是日本的文化中精彩的一部分，想要通过在秋叶原地区的警署引进痛警车而在全国推广这个创意。万世桥警署的痛警车使用了漫画家かずみ義幸的作品『勤务中异状无』中登场的三台警车中的一台的插画，由于这部漫画是以万世桥警署为原型创作的，这也是理所当然的。

>> 天香高达耸立于大地！中华高达同人本热卖中

此前出现在四川省国色天香主题公园里的山寨高达引发了日本创作者们疯狂的二次创作热潮，本月一本由サークル GSO 发行的全彩中华萝卜同人志『DDSN』便成为了虎之穴店里的热门商品。9 位同人作者一起发表了这本合同志来为中华高达助威，每位画师都各施所长，绘制了不同风格的中华高达，比如 EVA 风、机娘风、高达 G 世纪风等等，都非常有感觉。想想历代高达作品中也并非没有中国元素，比如最近的双蛋高达中有一个中华包子娘，W 高达中的张五飞和双头龙高达，G 高达中的飞龙高达等等。没准经过这一番二次创作热潮，我们的天香二号机也会被日升看中，出个模型神马的，到时候大家一定要来上三份哦！





>> 伪娘专用条纹内裤热卖，5L 尺寸遭遇全灭




在 Lammtarra 秋叶原店上架销售的伪娘专用 5L 尺寸条纹内裤“伪娘 Mint”只卖了一周时间就几乎被抢购一空，让商店的负责人颇感意外。这款新上市的“伪娘 Mint”是“条纹内裤梦想”系列的第三弹，此前推出的“Miku・MIO・露易丝的蓝白条纹”以及“抚子的体育短裤”都获得了用户们的一致好评，于是这款新产品就应运而生了。由于此次推出的是 5L 尺寸，引起了网络上一片热议，不过最终商品全部售完，也让大家见识到了变态绅士们无底洞般的下限。随着伪娘热潮席卷全日本，面向伪娘爱好者们发布的商品也越来越多，岛国的未来究竟会怎样呢？

>> 痛赛车参战房车赛，卖模型拉赞助

ACG 无孔不入，无所不萌的大旗引领者不少人投入其中。日本最大的房车赛——“SUPER GT”系列自然也不能抵御 ACG 文化的入侵，这不，『凉宫春日的惊愕』和超人气虚拟偶像初音未来就成功登陆 SUPER GT 了。

HANKOOK KTR 选手的痛赛车是『凉宫春日的惊愕』外形的，『凉宫春日的惊愕』的初回限定版初版印刷量已经达到了 513000 本，这个数量在轻小说领域已经无人能敌，此番登陆房车赛，可见其人气之高。初音未来的痛赛车“GSR & Stsudie with TeamUKYO”则来自 GOODSMILE RACING 车队，看名字就知道是奸笑社的直属车队。早前就是他们将痛赛车的风气带进赛车圈，这次他们来头更加凶猛。甚至为这款痛赛车推出了初音未来的特别版粘土——“ねんどろいど レーシングミク（RACING MIKU）2011.ver”。奸笑社果然老奸巨猾，这不逼着 V 家死忠掏腰包去赞助车队么？







地震海啸皆浮云 小圆脸拯救世界
——震灾过后的非典型愚人节企划

■文 / 秋叶

四月，春暖花开的时节。每年的这个时候，日本各地的樱花依次绽放，天气预报中会增加樱前线的预报，为大家出门赏樱提供准确的信息。然而，3 月 11 日发生的大地震破坏了这个美好的时刻，由于地震引起的后续灾难还在拷问着日本人的神经，因此今年的樱花大概只能寂寞地随风而落了吧。

受到地震影响的还有每年一次的愚人节盛宴，往年，日本的各大公司都会不遗余力地在四月一日这一天放出各种逆天的消息以娱乐视听，有时也会假戏真做，让观众们难辨真假。但是今年的愚人节就没有那么欢乐了，毕竟刚刚发生了一场巨大的灾难，大家很难花心思在这种纯娱乐的行为上，因此今年的愚人节不像往年一样精彩。但是还是有几家公司依然使出了全力，只为给大家一个好心情，让人们沉重的心情能够得到暂时的放松。



Apirl Fool 拯救世界的唯有小圆脸！

一场地震重创了日本，也重创了近年来渐现颓势的日本 ACG 产业，许多展会不得已改变会期或者干脆直接取消，电视台纷纷停播动画，游戏公司顺势延期发售。其中最让人痛心疾首的就是魔法少女小圆脸的停播了，别的动画在地震后两周就陆续开始播放了，只有人生的意义小圆脸宣布无限延期，NICO 动也停止了网络配信，在地震之前播出的第十话中，黑长直的身世之谜解开，给观众们留下了无限的脑补空间，之后就戛然而止了，真正的结局只有苦等到 DVD 和 BD 发售的时候才能看到了。

为了给广大失去了人生意义的阿宅一点希望，今年的愚人节有四家 GALGAME 会社选择用小圆脸的捏他来娱乐大众，而且一家比一家做的精彩，让人不禁产生了今天要是不是愚人节就好了的念头。愚人节这天，相继有四家公司推出了魔法少女小圆脸的动画企划，分别是 Alcot、Baseson、猫猫社以及虚渊玄所在的 Nitro+，大家绞尽脑汁各显神通，不过从结果上来看，还是小圆脸的半个本家 Nitro+ 拿出的东西最精彩。

首先来看看虽然不是最精彩但是也笑点满载的 Alcot 出品 cosplay 舞台剧。Alcot 的一帮闲人，在 3 月 31 号终于把最新作『鬼ごっこ！』开卖了，在经历了新作发售直前的修罗场之后，耐不住寂寞的这帮家伙在愚人节搞出了一个新作变装秀，在官方网站放出了一部『魔法少女



かな★マギカ』的新作 FANDISC 的宣传短片（实际上是图片幻灯片效果啦 = =lll），让自家新作『鬼ごっこ！』中的四位女主角以及男主角的妹妹穿上了魔法少女小圆脸中人物的服装还原了剧中的各个名场景。顺带一提，万能的 QB 是由『鬼ごっこ！』里面的一只狗型生物友情客串的，来了一句“撒，和我订下契约成为魔法少女吧”，让人忍不住喷饭。在几位女主角中，第一女主角吉備津宮灯是标准的黑长直（当然人物设定是桃太郎的直系子孙，性格上和大和抚子没有半毛钱关系就是了），因此顺理成章地出演了小圆脸中一心拯救小圆的 LOOP 系少女炎，还原度超高。其她角色在服装的还原度上还不错，因此整体上来说这段短片的完成度还是相当高的。不过这 FANDISC 的信息在愚人节放出，自然也只能是个玩笑了 >_<

这几年卖三国美少女卖得热火朝天的 Baseson 也在愚人节选择了小圆脸题材，标题『废怯少女はわわ★あわわ』就让人脱力感十足（假名念成 HAWAWA AWAWA，可以理解成天然呆少女在自己犯错时会不自觉发出的口癖……），宣传海报中出现的两位魔法少女是恋姬







无双中的一对百合好姐妹，卧龙和凤雏，另外还有谜样直立行走型 QB 一只，从发型上来看，大概是三国第一美女貂蝉……由于种种原因，愚人节当天未能打开 Baseson 的页面，他们的愚人节企划的细节就无从得知了，不过从宣传海报上来看，他们注重的是笑点十足的恶搞而非超高还原度，至于各位读者买不买账就看大家的心情啦。

而以细腻的脚本见长的猫猫社这次也祭出了小圆脸这个大杀招，他们的新作动画『废怯少女まじかる★マギカ』由一群典型猫猫社画风的少女激情上演，和苍树梅老师的小圆脸人设倒是有点异曲同工之妙。猫猫社就算是愚人节的骗人把戏也要玩到 high 起玩得尽兴，这部新作动画的官方网站上有详细的故事设定（不过是仿照小圆脸剧情来写的），有角色设定，甚至连 1 到 10 话的剧情梗概都有，让人不得不用敬仰的目光来看待这个愚人节玩笑。虽然这个官方网站在第二天就神隐到宇宙的角落里去了，不过这种限定一日的快乐也会让刚刚经历过一场天灾的人们感到些许的轻松吧。











Apirl Fool 最爱玩的还是Nitro+

作为小圆脸的半个本家，Nitro+ 自然没放过恶搞一下的机会，而且他们一出马就诚意十足地推出了一个完成度超高的 N+ 版小圆脸 OP 动画，一分半钟的动画彻底还原了小圆脸的 OP，中途还穿插了很多乱入的 N+ 人物，在网络上赢得了一片喝彩之声。N+ 版小圆脸恶搞动画的标题是『废怯少女そにこ★マギカ』，扮演小圆脸这个角色的是 Nitro+ 的官方看板娘超级索尼子（不要吐槽我为啥翻译成索尼 子）。在简短的 OP 动画中，刚开场到 LOGO 画面那一小段，除了索尼子头上戴的耳机之外，基本完全还原了原片 OP 的开头，这里需要注意的是索尼子脖子上的挂坠来自 N+ 之前的一部『Chaos;Head』；之后的连续几个镜头切换也完全仿照原片的 OP 进行制作，中间索尼子在床上变成虫子滚床单的那一幕让人直接笑喷。







出的『鬼哭街』重制版打了一次愚人节广告，在官网赫然放出了鬼哭街TV动画化决定的惊天新闻，标题改为『俺の妹がこんなに××いわけがない』，并且放出了俺妹风高清壁纸一枚，孔瑞丽摆出的桐乃标准POSE完全没有违和感，大概很多妹控玩家都已经不能自已了吧。不过既然是愚人节的消息，这自然是条假新闻，"21世纪以后、沪东电视台、上海电脑传媒有限公司各局放映开始"这条信息就让人瞬间幻灭了。不过将在5月27日发售的全语音全年龄重制版已经让大家振奋不已了，毕竟如此中国武侠风的GALGAME在日本业界也是少之又少，能够在这么多年以后重新回顾一下当年老虚写下的这部魔都斗剧也是一件幸事呢。







随后在经典的魔法少女变身之后就是一连串的乱入，『スマガ』、『Chaos;Head』、『アザナエル』、『吸血歼鬼』、『Phantom』、『Steins;Gate』、『沙耶之歌』这几部作品中的角色连续从画面中闪过，必须逐帧播放才能看清楚究竟出现了几个角色。整个OP的最后，和原片OP一样出现了第一话的标题，"这样的事，社长不会允许的！"，至于究竟是怎样的事我们就不得而知了，也许是说老虚绝对不会允许小圆脸无限停播之类的么 = =III

除了超高完成度的OP，N+也很敬业地为这部小圆脸索尼子做了详细的世界观和人物设定，依然是模仿小圆脸的设定制作的，索尼子是一个在吉祥寺附近的大学读书的大一学生，有关系亲密的朋友，喜欢听音乐，过着非常普通的生活。某天她遇到了一个奇特的生物QB，于是人生就开始发生转变……在人物介绍的页面，索尼子和QB不仅有关键台词，甚至还有语音样本，其余的人物都是乱入的N+角色，点击链接会进入不同作品的官方页面。N+在high到飞起的时候还不忘记顺便给自家作品打打广告，也真是一石二鸟呢，不过这样的植入式广告至少看起来没啥违和感。

小圆脸的恶搞企划之外，N+还为即将推

Apirl Fool
今年的愚人节大概不那么给力

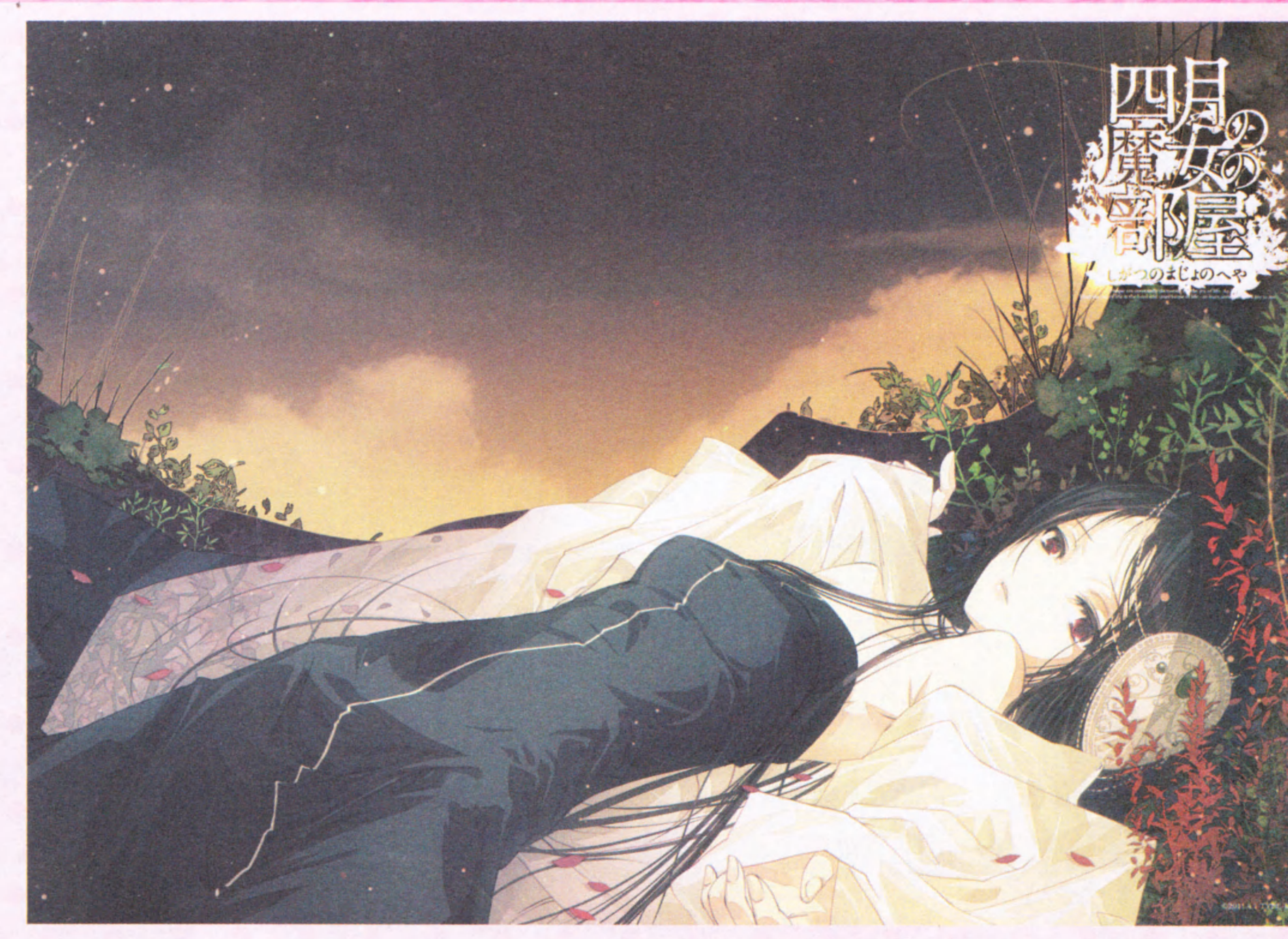
除了“教练，我要做部小圆脸”系列和Nitro+的几个恶搞之外，其它公司虽然也有所作为，不过感觉没有那么欢乐，尤其是每年的愚人节主力军TYPEMOON，由于『魔法使之夜』一拖再拖大概也许是真的忙不过来吧，今年的愚人节过得实在不怎么精彩，只是不走寻常路地在自家官网放了一篇由星空めてお执笔的短篇小说，想用这个小短篇来治愈大家因为小圆脸而崩坏的心灵。开篇第一句“我是四月，你是傻瓜，魔女四月死了”让人有点摸不着北，不过这个故事还是相当不错的，有爱的同学可以找来看看。

Frontwing推出的是镇社之宝魔界天使系列的真人电影，他们找来一个看起来比较软的妹子穿上了魔界天使的COS服，然后在网站上放出了一系列所谓的剧照，想让大家相信这货真的会在今年夏天上映。不过看剧照中浓郁的TMA风格，大家就知道这片子就算能出来也绝对不是什么健康向上的好货，所以是真是假大家一眼就能判断出来吧。





5pb.也利用愚人节打了一次广告，他们放出了一个秋之回忆系列改编的恐怖小电影『THE RETURN OT YUBIKIRIMA』，这个小短片中，有暴风雪之中的小木屋，有地上干掉发黑的血迹，有墙上挂着的黄金魔女画像（大雾，有秋之回忆系列的许多女主角，也有最新作中的黑化女主角。短片利用背景音乐和旁白渲染了恐怖的气氛，使用的捏他则是最新的秋之回忆的副标题：“勾指起誓的记忆”。在日语中，勾指起誓的读音和切手指相同，而最新作中的男主角就是个疯狂喜欢和女孩子拉钩起誓的男人，被成为YUBIKIRIMA，即切手指魔。短片的最后，果然还是传统的广告时间，这时候大家就都明白5pb.制作短片的目的了——其实就是为了给5月26日发售的PSP版本做个宣传。这种大张旗鼓的魄力真是让人不知道该如何评论呢 = =lll



枕社的愚人节项目则是官方网站遭到不明黑客袭击，新作『いきなりあなたに恋している』的站点被黑，上传的CG全都被替换成了三次元的照片。其实，兔子头套和佛像头套都是枕社的传统了，不过妙就妙在那几张照片中COSER对于原CG的超高还原，当然看到水手服裙下浓密的腿毛时，大概大家都会感到一阵反胃吧。另外这游戏的CG还是相当精美的，枕社的剧本也一向较有水准，大家不妨继续关注后续情报。这么说来，这广告还是打得挺成功的，起码让人记住了呀。

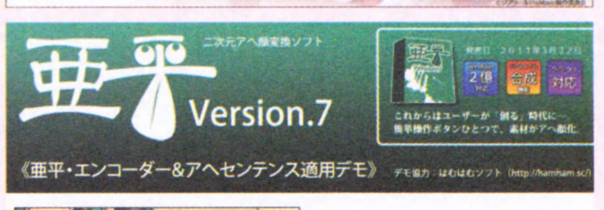
还有些厂商推出了一些趣味小程序，はむはむソフト的“啊黑颜”（あへ顔）自动生成器和overflow的野球拳都是值得一试的产品，不过鉴于河蟹的力量，大家请自行谷歌，光盘中没有相关程序附送……















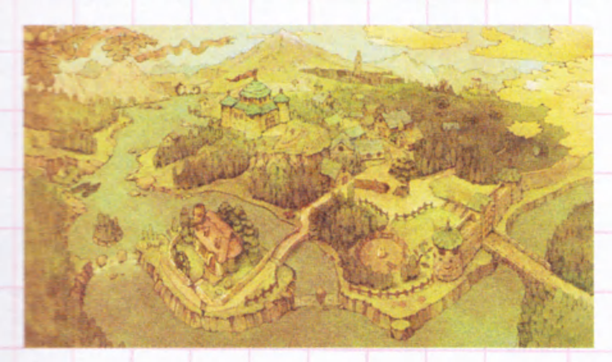
总的来看，今年的愚人节还是受到了地震灾害不小的影响，虽然小圆脸的几个企划相当精彩，不过每年玩得最high的TYPEMOON今年收敛了很多还是让人感到些许寂寞的（虽然他们不一定是因为地震才收敛起来的，大家都懂的）。不过，真心希望愚人节这天的欢乐能让日本的灾民暂时忘记灾难的伤痛，重新振作起来开始新的生活。▲


GAME INFO
梅露露的工作室 阿兰德的炼金术士 3
DATA:
■ RPG ■ GUST
STAFF:
■监督：岡村佳人
■角色设计：岸田メル
Atelier Meruru
アーランドの錬金術士3
メルルのアトリエ
翩翩裙摆再次起舞
工作室系列最新作堂堂登场

今年3月6日，『电击 PS』与 GUST 公司联合举办的『ゲームの電撃 感謝祭 2011』上，官方首次公开了让人期待已久的“工作室”系列最新作的情报。本次的最新作同时也是“阿兰德系列”的第三部作品，前两作的主要 STAFF，包括画师岸田在将继续负责本次新作的制作和开发，而这款新作在后来被命名为『メルルのアトリエ　アーランドの錬金術士３』（梅露露的工作室 阿兰德的炼金术士3）。

自从 GUST 第一款 PS3 游戏『罗罗娜的工作室』发售以来，这家公司可谓一直对骚尼忠心耿耿，一款又一款的大作往上砸。尽管每款游戏依旧 BUG 成群，但公司敢于创新的精神还是得到玩家的认同。特别是系列前作『托托莉的工作室』在画面上的突破为他们刷满了时髦值，一时间成为阿宅之间的热门话题，于是，尽管最初的新作消息连游戏和主人公的名称都没有公布，不少玩家还是激动不已。在后续情报中，梅露露这个名字以及人物的详细设定浮出水面，“阿兰德系列”第一位女主角罗罗娜以幼年姿态登场则让玩家浮想联翩：由于在“阿兰德系列”开发之初，制作人冈村佳人曾说道该系列是一种回归原点，而根据当时的情报玩家们顺理成章的得出这样的推论：该系列三部曲之间的关系会与“工作室”最初的“萨尔布鲁”三部曲相仿，第一作主角是第二作主角的导师，而第三作则是讲过去的事。可当大家都在猜测本次主人公梅露露与罗罗娜的关系时，官方公布了较前作有所成长的托托莉的形象，才让大家明白自己被骗了。故事的年代最终定格在『托托莉』故事结局的一年之后，也就是托托莉19岁的一年。托托莉经过寻母之旅以及时间的历练，面色中少了一丝稚嫩，多了一丝成熟，19岁也正是风华正茂的年纪，而罗罗娜正常算起来便已经是28岁的大婶……可结果不是！官方告诉我们她以“未知的原因”变成了一个看起来比她初登场时还要年幼得多的萝莉！这究竟是 LOLICON 玩家们赢了，还是返老还童的罗罗娜自己赢了呢！？

咳，接下来介绍一下游戏的具体内容。首先，本作的舞台是位于阿兰德西北方的一个边境小国“亚露兹（アールズ）”。阿兰德国王基奥（ジオ）为了帮助邻国发展国力而委派已经在国内小有名气的托托莉前往亚露兹传播炼金术。游戏便是从亚露兹的公主梅露露强行拜托托莉为师开始的。









登场人物方面，前两作的主角性格上并没有太大的变化，而本次主人公梅露露（CV：佐藤聡美）是个性格开朗的行动派，憧憬阿兰德那样的大都市，同时也希望自己的祖国能够富饶起来，于是成为开发事业的急行军。前几日以『电击 PS』为首的数家媒体又公布了两位新角色。其一是梅露露青梅竹马好友凯娜（ケイナ，CV：佐藤香织），平时担任负责照顾梅露露的女仆兼侍女的职务。性格温柔，为人踏实，可不知为什么战斗中会拿起巨大无比的锤子……另一人是侍奉亚露兹王国的有能执事路费斯（ルーフェス，CV：子安武人），目前是梅露露的家庭教师。当然最重要的一点：他是イケメン（帅哥的意思），嗯。

由于本次加入了“开发”这一主题，于是系统中利用炼金术对国土进行开拓便是一大重头戏。游戏中玩家需要操作梅露露完成各种任务，攒积开拓点数，开拓点数积攒后王国等级会随着上升。王国等级上升后除了世界地图中能够移动的场所場所增加，采取地中能够入手的物品也会发生变化。不但如此，玩家还能使用开拓点数建造设施，根据选择设施的不同，王国的发展方向性会发生变化。另外王国等级越高人口也变得容易增长，而人口则是计量发展状况的指标。总之，本次游戏的展开讲围绕着让亚露兹发展起来展开。

如今游戏的发售日已经锁定今年6月23日，正好与前作相隔一年时间，可以看出 GUST 一年一作“工作室”的基本策略。尽管本次从画面上已经看不出与前作的具体区别了，但能看到人气角色人再次出现在银幕上依然是件很令人欣慰的事，只不过 FANS 们还是不免不抱希望地期待一下这一次影响游戏进行的恶性 BUG 能少一些……





另外，官方还将依照惯例发售限定豪华版，内容包括游戏主题镇纸和梅露露的4CM粘土人，预约特典附送广播剧CD。对该系列有爱的玩家可提前考虑出手了。







十个祈愿：东方 Project 第 13 弹『东方神灵庙』体验版尝鲜

■文 /franniss（『东方梦华录・贰』主策划、执笔）

万众瞩目的东方系列最新正作『东方神灵庙』经历了例大祭的延期后，终于在近期推出了试玩版。一向关注东方系列的本刊第一时间请来了『东方梦华录 2』的主策划也是大触的franniss，为大家带来抢先深度评析！

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：迷肘 出品：U235 核燃动力
出自：『月上须臾』
http://u-235.blogbus.com/

一、下载祈愿！

之前例大祭因灾害推迟的关系，本来原定于3月与广大东方爱好者见面的『东方神灵庙』体验版在灾后一段时间毫无确切信息，玩家可谓是饱受煎熬。在Twitter方面，有热情的爱好者询问神主："是否可以放出网络体验版呢？有很多人都在等待。"神主回复道："既然是影响很多人的事情，那不是能轻易决定的事……"

4月15日晚，体验版千呼万唤始出来！

依照惯例，本次网络配布版，下载提供了命名与游戏主题有关的镜像："合格祈願、家内安全、恋愛成就、厄除開運、諸芸上達、病気平癒、安産祈願、事業繁栄、勝運向上、旅行安全"。十个下载镜像，暗合副标题"Ten Desires."（十个祈愿/愿望）。

虽然有十个镜像之多，却被世界各地的东方爱好者蜂拥而上，挤爆了很长时间。幸好有常驻论坛的日本朋友少量图透过后，用高速宽带分流，使得笔者得以第一时间下载。

即使是即时下载这样小的祈愿，对爱好者群体来说，如愿以偿也是值得庆祝的事呢。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：RiE 出品：U235 核燃动力
出自：『幻想符式绘 & 瞬华』
http://u-235.blogbus.com/



二、撞弹祈愿？

本作最初试玩时，很多人表示启动了不慎中弹死亡后自动"进入灵界"还能再战一会儿的系统，非常出乎意料，甚至本来觉得弹幕不想去碰，却一下子调动起了兴趣！

为什么有很多玩家都出现这种"濒死"体验？原因是本作进入游戏之后，拥有1满格灵界槽。恰好满足"中弹后进入灵界"的条件。虽然此状态中是完全无敌，火力大多增强，不过这样进入灵界过后，还是逃脱不了死亡的命运。那一切代表着濒死看到的幻象罢了。从灵界回归再死亡的情况下，神主设计了与众不同、非常奢华的死亡特效。

如果蓄满3格槽，玩家可以用C键主动进入灵界。比起被动发动的濒死灵界，时间更持久，且发动完毕回归正常，不会死亡。本作系统提倡这样主动、更多次地进入灵界。

三、机体试飞祈愿。

本作中能够选用博丽灵梦、雾雨魔理沙、东风谷早苗和魂魄妖梦这4个主角，与系列以往弹幕游戏作品中的机体相比，有整合的性质。比如传统主角博丽灵梦，她在本作高、低速下的安定追尾装备和直线高攻射击装备，在以往的作品中是分为两种装备，作为两种机体存在的。这样的整合效果就是：高低速混合使用更为讲究了。

从试玩版的感受来看，灵梦比较稳定，魔理沙适合分数挑战，早苗的符卡攻击力强。而妖梦么……是个规格外的机体。本作中，只有妖梦在低速移动状态下可以使用蓄力攻击——斩击。并且她的符卡是巨大范围内乱斩，进入灵界后的高速攻击是来回劈斩……斩就是她的一切。

不过很遗憾的是，『东方神灵庙』体验版0.01a里，妖梦使用过蓄力斩的录像文件都无法正常播放。如神主尽快在后续补丁中修正这个bug，会迎来一轮新的录像发布热潮。

四、长生祈愿。

虽然『东方神灵庙』游戏设计了可以死后再战的系统，刻意降低了游戏中意外死亡的沮丧失落感，让玩家不那么担心死亡，但是本作并没有提供很多的机会可供玩家去挥霍。

比如，在游戏中，积累残机的方法是收集红色的灵，收集够上限即奖励残机，过后奖励

残机的数值上限还会增长，需要收集更多的灵才能奖励下一残机。这样的设定自从『东方永夜抄』之后的东方整数正作里，已经很久没有出现过了。

在灵界状态下，灵可以转换为神灵。这些代表“玩家在弹幕游戏中各种欲望”的小生灵，在非灵界状态不去收集的话，会自然消亡死去。在灵界状态下，会恢复标题画面中神灵的模样，不但会比较主动的向自机靠拢，还提供比灵状态更多的奖励。灵界状态下收集到红色神灵，可以更多奖励残机。

弹幕游戏中欲念纷杂，最根本的是长寿、长生的欲求呢。



五、高分祈愿。

『东方神灵庙』的体验版熟练后在 Easy 难度下可轻松打出 1 亿以上的分数。已经有玩家放出 2.5 亿录像文件，不过却不是最高难度 Lunatic 下的，而是仅次于它的 Hard 难度。个中原因将在后述。

游戏得高分的核心是收集蓝色的灵，可以较快提升蓝点取得分数。要获得更多蓝色的灵，方法有两个：

1、记忆敌兵的位置。在本游戏中，妖精们出场一段时间后再击破，寿命短暂的灵就不会掉落了……这使得对版面的记忆有了新的需求：一定要在妖精登场地点附近快速消灭之。这样打出的蓝色灵，在屏幕中保留一些再去击破别的妖精，会出现增长灵界槽的白色灵。

2、本作中 BOSS 角色可以不断打出蓝色的灵。这些灵总在 BOSS 附近，要顺利收集到必须让自机贴近，于是全程贴近 BOSS 成为了主流玩法。这也是前述的 Lunatic 难度反而不如 Hard 分高的主要原因——Lunatic 下的个别弹幕几乎无法贴身进攻。

或许本作正式制品版预定的 Spell Pratice 模式，就是为方便玩家练习贴近BOSS而设计的。

六、怀旧祈愿。

不知是为了对新的角色减员增效更好的深入人心；还是为了更好的将『东方妖妖梦』和『东方星莲船』两作世界观整合在一起，神主在本作『东方神灵庙』本篇关卡中，竟然出人意料地再次让两个旧作本篇角色登场。

西行寺幽幽子一直幽居于白玉楼，是过往名作的最终 BOSS。本作中她却像路人一样担当一面 BOSS！甚至新的角色 BGM 都很像一面道中的混音版。符卡方面，熟悉『东方妖妖梦』的玩家耳熟能详的是，幽幽子会在战斗中做“开扇”的演出，在本作的终符也有再现此演出。其它的符卡呢，几乎都是供玩家练习贴身进攻的……

另一位旧角色是前一整数正作『东方星莲船』里本篇与附加关均有登场的多多良小伞。以往她都在很努力做吓人的工作，但总是事与愿违反被人吓。这次她居住在命莲寺的墓地，似乎不必为“吓不到人”而苦恼了。

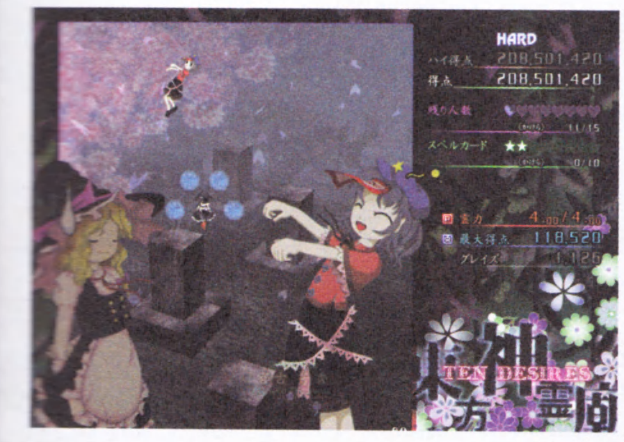
看到旧角色，充满亲切感。她们都把剧情发展带向寺庙后的墓地。那里会有谁呢?



七、新参结识祈愿。

『东方神灵庙』体验版中新角色只有两名，与之前曾设想过的“至少有 3 位新角色”不同，在系列历史上这还是第一回。而且 1 面中 BOSS 竟然是无名的灵，是否又在说明白玉楼只有两人，太过寂寞，需要在后续剧情中再找到一个角色带回去?

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：雪樱樱 出品：U235 核燃动力
出自：「月上须臾」
http://u-235.blogbus.com/







幽谷响子，称号是诵经的山彦，担当 2 面中 BOSS 以及 BOSS。“幽谷响”在日语中，即代表来自山谷的回响，据说是妖怪山彦折腾出来的。在本作中，她作为妖怪的能力，在寺庙诵经非常相称。弹幕方面，神主特意为她设计了富有特色的回音反弹弹幕。本来是比较单纯的弹幕，经过不同淡蓝色回音壁反弹，具有了奇妙的动感。

宫古芳香，称号是忠实的尸体。担当 3 面 BOSS，也是体验版最终 BOSS。该角色非常有意思。她可是不折不扣的中国僵尸喔！服饰方面，芳香的帽上出现了与『东方红魔乡』3 面 BOSS 红美玲帽上一样的星形，且都是充当门卫。除了身为尸体却叫“芳香”这个特色以外，她肢体僵硬，可以短暂把人类变成僵尸同伴。弹幕方面，她有一枚符卡会啃食灵回复血量，导致很难击破；另一符卡则像『东方星莲船』中的 UFO 一样，对灵的吸力，超过了主角少女们的道具吸收能力。

而芳香的僵尸站姿，使同人爱好者联想到『东方红魔乡』中呈“十字形”的露米亚，于是两人有了『泰坦尼克号』经典场面改图。

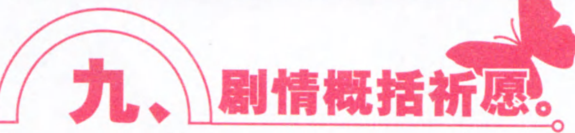
八、仙乐祈愿。

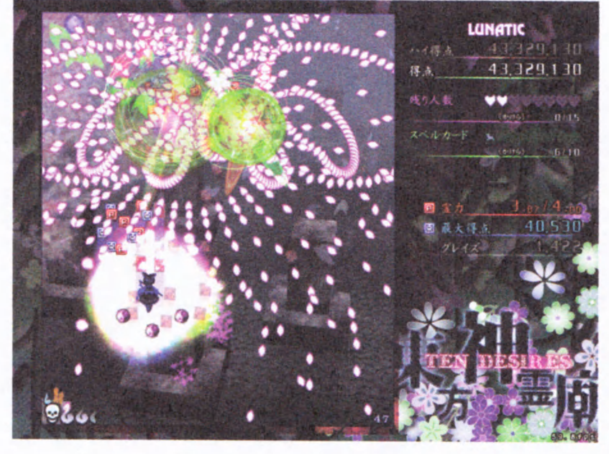
本作音乐悠扬一如往常。第 2、3 面的道中曲目『妖怪寺へようこそ』和『素敵な墓場で暮しましょ』都值得反复 LOOP 欣赏。有不少玩家抱怨 1 面并不出色，何况人气角色西行寺幽幽子的震撼再登场，却没有耳目一新的 BGM 搭配。这里的心理落差，确实比较大，进而对接受整体感觉有影响。

不过由于引入灵界系统的关系，本作的 BGM 数量，实际上是翻倍的。在游戏中进入灵界之后，BGM 会即时转变为当前 BGM 的鼓点。从程序解析上分析，是通过每个 BGM 保存了一个正常版和一个鼓点版来实现的。这个设计手法，在外传作品『东方文花帖 DS』中出现过。该游戏的成就解除画面，听起来是近似游戏标题 BGM 的纯鼓点，不过像『东方神灵庙』这样大幅应用是首次。

体验版中，最终 BOSS 宫古芳香的 BGM『リジッドパラダイス』也颇值得一提，曲目融合进了异国风格，表现了丧尸五感缺失行动莽撞的冲击力，相当适合该新角色。诡异的弹幕表现，有点小小的心惊肉跳是免不了的喔。







本作的剧情概括起来略微晦涩。部分世界观背景在原作交代不清，可以说是异变，却又不是异变。

故事起因是神灵的出现，但这些叫神灵的小玩意并没有什么具体危害，仅仅因为能唤起不同人的不同“欲望”所以显得乱糟糟的——但能做到这种效果，远远不止是它们。主角四人：博丽灵梦、雾雨魔理沙、东风谷早苗和魂魄妖梦去解决异变，每人称号之前都冠有一种“欲望”，代表着行事目的的不同。

在以往作品中，前三面有摸索路线和问路的过程，本作也不例外，在一面时大家多以为神灵与冥界有关，此时再次登场的西行寺幽幽子就已经觉察到是“寺庙后的墓地”有问题，指点目标。结合“灵界系统”来考虑，可能事件内幕与她有比较深的渊源。

3 面宫古芳香守护着灵庙的入口，可见正式制品版中将与灵庙内部有关。2 面的妖怪寺在体验版中看似与剧情主线无关，只是到“寺庙后的墓地”必经的路线，然而实际上并不会这么简单。在『东方星莲船』的结局中，白莲把飞仓降落改造为寺院，也就是说命莲寺本来就是可以飞的，可以坐落在任何位置。而本作剧情里只字不提这点，把寺当做“一个固定场所”，将主角少女们引到寺庙背后。

此外，本作与前一整数正作『东方星莲船』同样发生在春天。季节没有发生变动，新的剧情又会给我们什么样的惊喜呢?

十、后续考据祈愿。

在考据盛行的东方幻想版上，在『东方神灵庙』刚放出游戏简介后，就有了一个“根据近四作最后一个字读音连读”解析出的“传染病说”，虽然说服力不足，但比较有趣。

当体验版拿到手中后，在对话中可见暗示 3 面 BOSS 宫古芳香是量产的（讲话都是我们如何如何），而且确实有“把人类传染为僵尸”的描述。看来这一“传染病说”的确值得引起注意了呢。

该说法观点认为，『东方风神录』的“录”、『东方地灵殿』的“殿”、『东方星莲船』的“船”以及『东方神灵庙』的“庙”，读音同“六传染病”（日语发音）。而世界妖怪协会会长、著名妖怪漫画『ゲゲゲの鬼太郎』作者水木しげる在解说中，称疫病神应该是“五人组”。那样看来，这多出的一人可能是本作幕后黑手。无论到头来，这个说法猜没猜对，作为一个趣谈，我们通过这种说法也了解了不少戏外豆知识呢。▲



纯爷们的少女情怀
kishida mel
■文 / 完蛋了的国王
岸田メル，从日剧男优到女性向画师



岸田メル1983年9月3日生于名古屋市，名古屋是仅次于东京、横滨、大阪的一座大都市，文化事业十分发达，也诞生过一些ACG方面的名人，首屈一指的当然是著名漫画家鸟山明，话题人物平野绫也是名古屋人。不过笔者印象中老家在名古屋的名画师好像就只有岸田メル这一个。其实说起来岸田メル与其说是名古屋土生土长的画师，还不如说是在名古屋的艺术氛围下熏陶出来的土生土长的演员。日本的ACG产业是个兼收并蓄的大行业，各种领域的名人投身ACG圈子的例子并不少见，这其中当然也不乏许多演艺界人士，不过跨界走穴是一回事，从演员转行到画师就是另一回事了，就这点来说岸田メル真可谓是特立独行。





演过日剧的“外貌协会” kishida mel

孩提时代的岸田メル也喜爱看动漫，每个礼拜的『周刊少年 JUMP』一期不落，闲来无事兴致所至涂抹两笔是常有的事，但小时候从未系统地学习过画画，也没有想过将来打算从事这个行当。少年时的岸田メル比起双手来，其实对自己的相貌更有信心，中学期间他参加的社团一直是演剧部，而且早在高中时代就已经以业余演员的身份加入到本地的一个小剧团里参与排演剧团自编自演的舞台剧。可以说岸田メル一直以来的梦想就是成为专业演员，走男优的道路。那么，为什么我们现在所看到的岸田メル却是个画师呢?

很多人都知道一些 ACG 名人在入行之前都干过其它职业，最有名的可能要算做过警察别动队的若本大爷了。而在笔者的知晓范围内，画师圈子里以前从事过其它工作的人也不少，比如上期我们介绍过的深崎暮人，出道前是跑建筑工地的，村上水军刚踏足职场时是搞建筑设计的，戏画当家画师ねこにゃん以前就是个搬砖头的民工（额，搞建筑行业的还真不少，劳动力密集型啊）。有些 ACG 名人以前从事过的工作会对他们在 ACG 领域里的发展产生一定的影响，若本规夫的那种气势想必就有几分是别动队时代留下的。轮到画师们身上，这种影响可能并不那么直观，但上期深崎暮人的专题里笔者也提到过，因为短暂从事建筑行业的关系，深崎暮人把工程设计中的软件运用到作画当中，这也算触类旁通了。而且像深崎暮人、ねこにゃん这些人后来拿起画笔，多半也是因为工地上太辛苦想转到室内工作，说到底以前的职业对他们的画师之路还是有着积极影响的。

岸田メル的例子则更为特殊，画师原本就不是一个靠脸吃饭的职业，正相反画师大多是深居简出的生物，在这个圈子里在公众媒体上曝光过真面目的人已经是极少数，而真面目不会招致嘲讽的人那更是凤毛麟角了。大家应该还记得前几期写到的铃平广和西又葵，此二人就是比较极端的例子，铃平广老师的长相是可以被归入到“恐怖”这一栏里的，西又葵的外貌平心而论不算很差，就是有点胖，但很多人明确表示因为不喜欢她的长相而不喜欢她的作品，可见 fans 群体里“外貌协会”的人也不少（笔者就认识好几个持这种看法的宅男）。

女画师况且如此，那么那些终日里不见阳光的宅男画师们就更是不堪入目了。其实在岸田メル出现之前，还真找不出一个非常正面的例子来说明其实画师圈里也不尽然都是些歪瓜劣枣，或许这能解释为什么岸田メル的照片在杂志上一经公布，立刻就有很多媒体争相要求对他进行访谈且一定要刊登照片，而且 2ch 出炉的网友票选 2010 年度男性漫画家 / 画师“真相”排行榜上将这位刚刚公开“真相”不久的新锐画师排到了并列第 4 的位置，使他成为 TOP5 里唯一的非漫画家。高居这份榜单榜首位置的是『赌博默示录』的作者福本伸行，照片上的福本老师颇有点香港影星方中信的味道；第二名是以前做过牛郎，哦不，做过执事的非主流打扮工口漫画家ピクピクン；第三名是『魔人侦探脑啮涅罗』的作者松井优征，典型的日系花样男；而并列第四的两人，一个是『罪恶装备』漫画版的作者，有点高晓松风采的长发邋遢男石渡太辅，另一个就是岸田メル。

这个版本是 2010 年初的排名，冬天的版本里排名发生了不小的变化，日本人也是出名的喜新厌旧，岸田メル第四的位置被新锐工口漫画家新堂エル所取代，后者公布的“真相”堪称惊艳：浓眉、大眼、高鼻梁、络腮胡，极具西域气息的长相（嘿嘿，人家就是个 NY 出生的米国人），谁能把这张脸孔与巨乳少女啊嘿颜联系在一起呢? 所以岸田メル败了也不丢脸，当然之前也没有多少人能把他的长相跟他笔下的小清新画风联系起来。顺带一提的是，被评为“神”级别帅哥的人物是荒木飞吕彦。再顺带一提，最丑“真相”排行榜里，连续蝉联榜首的，或者说雷打不动的一位是漫画家、游戏『星之海洋 2』的人设恋绪みなと，虽然起了个娘娘腔的笔名，但长相却是标准到不能再标准的中年猥琐胖宅；勇夺第二的是大家都很熟悉的尾田荣一郎，不管怎么说人家都是坐拥娇妻和亿万资产的真・人生赢家；拿下探花位置的也是一位大家极为熟悉的漫画家，『幸



运星』的作者美水镜，此人以装扮人妖而臭名远播。再再顺带一提，这份榜单还有一个番外的名额，留给了服部ジャン，看过小畑健作品『食梦者』的人都知道两位主角的第一个责任编辑的名字叫服部哲，是一个长相有点丑的板寸头，这个角色的原型分别来自于两个人，其中相貌的原型来自『周刊少年 JUMP』的编辑斋藤优，其实斋藤本人并不丑。而服部这个名字的原型则来自于『周刊 JUMP』的另一位编辑服部ジャン＝バティスト哲（服部・强・巴蒂斯图・哲），一个长发飘飘、留着性感的小胡子，帅到天崩地裂的老外。有趣的是此人还是『海贼王』的责编，跟丑男榜眼尾田老师朝夕相处。虽说服部ジャン不是个漫画家，但在漫画业界相关人物里绝对算是个稀有资源了，一起上榜也是造福广大女读者。好了好了，实在是有点扯远了，最近一聊八卦就停不下来，果然是上了年纪的关系……

岸田メル 19 岁时就出演他所属的小剧团排演的一部原创舞台剧的主角，在那个年龄段很多未来的画师们还大都在专科学校里磨练画技。早早就出来闯荡演艺圈的岸田メル其实深知其中的艰辛，他所属的剧团名气和规模都不值一提，靠演戏，靠剧团的票房养活自己显然是不现实的。有时候岸田メル也帮助剧团打一些演戏以外的零工赚取薪水，其中一份非他莫属的工作就是帮剧团画宣传画，当时画的也不怎么好，毕竟不是专业的，但画画也是他一直以来的兴趣，况且还有点钱赚何乐而不为，未曾想这倒成了岸田メル日后转型成为插画师的一个重要契机。剧团的业务一直不怎么景气，岸田メル苦苦支撑，终于在踏足演艺圈的第三年，也就是 2003 年觅得了一份出演日剧的工作，这部是当时在日本红极一时的午间肥皂剧『孩子们的战争』的最新一季。从不知名的舞台剧演员，一跃成为热门日剧的出镜男优，岸田メル的事业貌似正面临着一个前所未有的大机遇……

『孩子们的战争』是一部由 CBC（中部日本放送）制作，在 TBS 台播出的日间电视剧，制作于 1999 年，先后拍了 5 季，放送一直到 2003 年才结束，之后 05 年又投拍了新的系列『新孩子们的战争』。所谓的日间电视剧是通常在中午 12 点 –13 点这个时间段里播放，专门面向家庭主妇的一种肥皂剧剧场，这类作品的主题通常不外乎家庭伦理，尤其是婚姻、主妇和孩子这些能引起目标观众，也就是家庭主妇们共鸣的题材。『孩子们的战争』也不例外，作品讲述的是今井家四个孩子之间的故事，应该说是一部典型的家庭情感剧。故事伊始，与不思进取的丈夫离婚的春子嫁到了有三个孩子的单亲家庭今井家，面对着两男一女三个陌生的孩子，以及一个无比强势的婆婆，春子开始了一段前途多难的新人生。然而就在一切似乎都要走上正轨的时候，春子与前夫的女儿小茜突然出现在了今井家的门前，表示今后想跟随母亲一起生活。于是性格叛逆的小茜，与今井家三个从小接受奶奶英才教育的兄妹健一、里香和小浩四个孩子之间发生了很多摩擦，之后的剧情就是围绕着这四个水火不容的孩子之间的战争展开的。

毫无疑问主妇们顶喜欢看这类描写家庭中恩怨情仇的纠结片，因为主妇们容易把自己的角色代入进去，从而产生出感同身受的观感，孩子们的问题尤其令主妇们关注，于是『孩子们的战争』一开始播放时曾获得平均收视率 17.2% 的佳绩，对于一部在午饭时间播出的日剧来说，这个成绩足以引以为傲了。其中扮演小茜的井上真央后来因出演正宗日版的『花样男子』中女主角杉菜而一夜爆红。『孩子们的战争』是井上真央成年前第一次担任主角的一部作品，剧中的小茜虽然有点离经叛道，却是当时很多欧巴桑茶余饭后话题的最爱。

当然与我们很熟悉的『成长的烦恼』一样，『孩子们的战争』剧中的小演员们都面临的年纪渐长的烦恼，于是剧情也逐渐从家庭战争向社会化的话题发展，今井家的孩子们遇到了诸如恋爱、斗殴、亲人死别之类的事件，尤其是 2003 年拍到第 5 季时，今井大介和春子夫妇二人遭遇事故双双身亡，『孩子们的战争』已经完全变成了孩子们各自的故事了，而本文的主角，我们的岸田メル也就是在这时候登场了。看了这么多日剧介绍，有的读者可能已经有点烦了吧，岸田メル姗姗来迟是因为他扮演的只是一个小角色，角色还是有名有姓的，叫作户田哲治，是个不良少年。小茜与不良集团有不少关联，于是乎岸田演的这个角色与小茜也有过那么一点戏份，虽说不是什么标准的花瓶，至少也比路人甲什么的要强一点。

当时岸田メル起了一个艺名叫岸良一，在他成为画师的最初几年里，他对之前的经历一直缄口不谈，在他成名后的几次访谈里，他最多也只谈到自己以前做过演员，在一个小剧团





呆过，也没有提及参演过日剧这档子事。事实上直到 2010 年 10 月，也就是仅仅半年前的一次网站访谈里，岸田メル才主动透露说自己拍过『孩子们的战争』，并表示当时自己是以岸良一的名义演出的。Fans 们这才通过查阅资料得知他演出的是『孩子们的战争』第 5 季，也就是最后一季，角色叫作户田哲治。就是说直到 2003 年岸田メル的身份还是一个男优，翌年他就 360 度华丽转身成了一个职业画师了，实在是有那么点不可思议。

为何放弃了坚持了三年的演员生涯？岸田メル曾经解释道，小剧团一直没有好的发展，三年后无以为继终于决定解散，恰好自己接演了日剧本以为时来运转，但结果又是个不起眼的小角色，思前想后觉得自己实在不是演戏那块料，就干脆退出放弃了。这个解释倒也合情合理，梦想总有被现实击得粉碎的一天，当梦想破灭后，就应该好好思考下自己的出路了，想来想去在剧团时除了演戏就是画几笔宣传画，那不做男优就做画师吧！

从靠脸到靠手吃饭 kishida mel

一口气决定了自己将要从事的行当，或者说得现实一点，自己赖以生存的活计，气势上虽然无可挑剔，劲头十足的，但有句老话叫万事开头难，职业画师应该具备哪些素质，老实说当时的岸田メル并没有很具象的概念。首先他在作画工序和作画工具两方面就卡壳了，由于没有受过正规的绘画课程培训，岸田メル的手绘功底无限接近于零，他坦言自己从来没有完整画成过一幅手绘作品，笔刷、颜料、各种化学试剂等等传统的画材连摸都没摸过，勉强会画几笔铅笔稿，打个草稿什么的还行，一旦进入白描阶段就困难重重，上色更是天方夜谭。遇到这种情况其实也不是没有捷径可走，三个字——数码绘。不是科班出身的名画师其实很多，从绘画专科学校毕业然后入行的画师可能





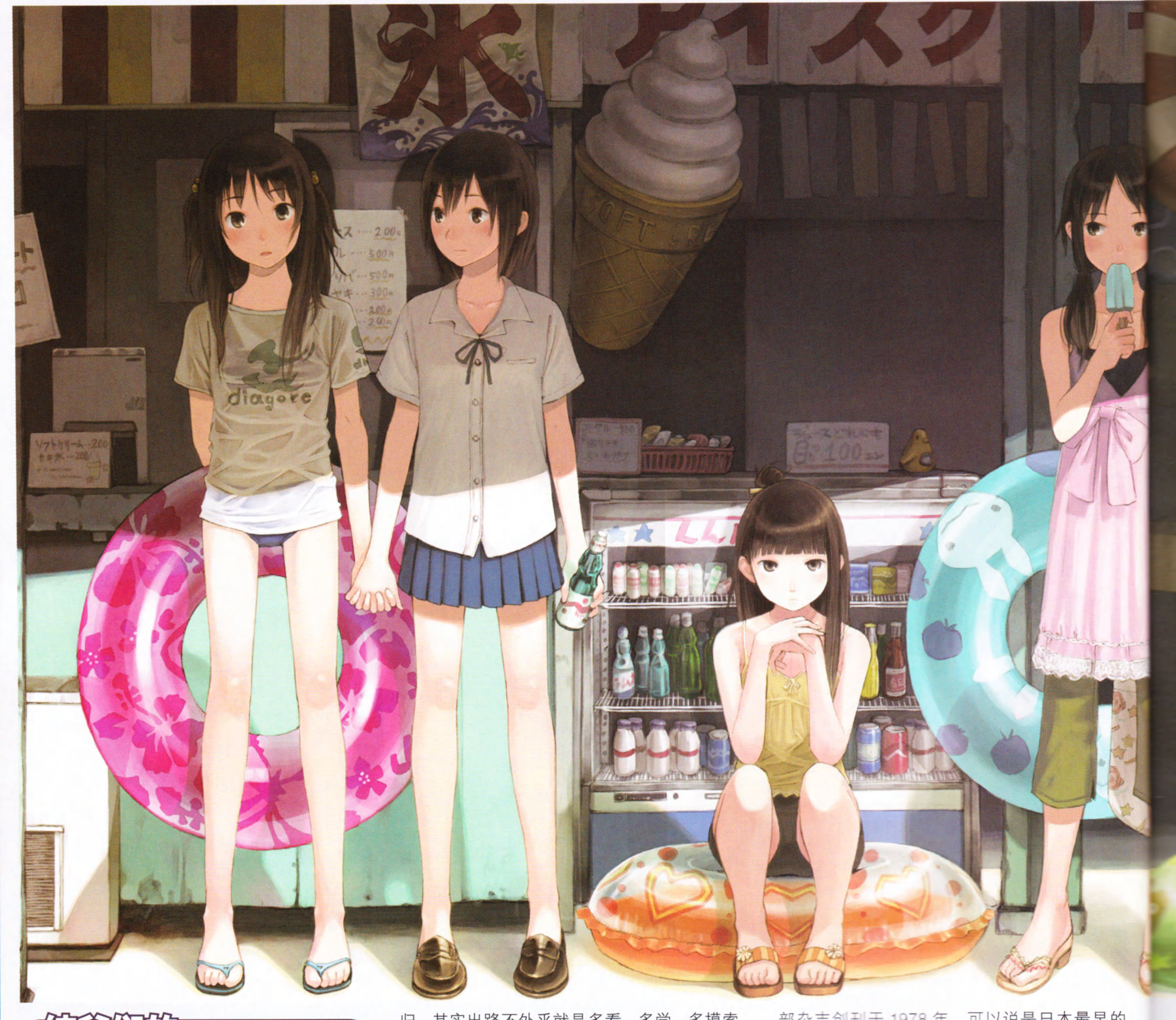
占了业界的大多数，但半路出家者的群体也是庞大的，画画本来就算不上什么门槛很高的领域，况且自从数码绘普及以后，想要一尝夙愿体验一下做画师的感觉其实也并不是那么难。那么对于岸田メル来说只要花点时间钻研一下数码绘技巧，就差不多能弥补之前留下的种种空白了，但接下来的问题就是器材。对一个入门者来说，一块廉价的数位板，一套盗版 PS 软件就足够满足初期的需求了，成本相当低廉。要靠这门手艺吃饭可就是两回事了，一台高性能的家用电脑，一台扫描仪，一块衬手的高级数位板，几款功能强大的绘图软件，外加一个舒适的工作环境对职业画师来说至关重要。电脑和高端数位板可都是要画大钱的，这对一文不名的岸田メル来说无疑是雪上加霜的一件事。是先吃饭还是先凑齐吃饭的家伙？岸田メル最终选择了后者，咬咬牙，凑了点钱搞了一套不算太高端的数码绘装备，又花了点钱弄了个个人主页，总算是跨出了走上画师道路之后的第一步，等一切就绪以后，就只等顾客上门了。

当然，如果只是单纯等待的话，工作多半是不会找上门的，一个积极寻求出道机会的新人画师首先要思考的就是自己的画技到底有几两重，然后再思考应该怎么把自己推销出去的问题。手绘方面的薄弱基础令岸田メル在一开始就很快被动地适应了“无纸化”作业，虽然有时候偶尔也在纸上打一些草稿，但进入实战后岸田メル几乎所有作品都是直接在电脑里操作完成的，从线稿，到白描，最后是上色。基本功的弱点大多可以用软件的强大功能来弥补，岸田メル曾经猛练了一阵素描，这样他的线稿水准就大有长进了，但进入白描阶段后必须尽量多的借助于 SAI 的功能，以画出清晰、整齐的线条，如此一来到上色的时候会轻松许多。



而说到上色技巧，最流行也最容易学的其实还是数字水彩。可能很多人觉得日本真正的数字水彩高手不多，笔者 08 年在专栏里写的第一位画师，有色彩教主之称的 Okama 应当算是这方面的一个高手，深受男性读者喜爱的大枪苇人在数字水彩技巧方面也有自己独到的见解。

但其实我们看到的更多的是一些失败的例子，尤其是一大批上了年纪的赛璐珞时代的画师，或许有些人在手绘的水彩画风方面早已登峰造极，但一旦转战数码绘领域就马上溃不成军。究其原因，上了年纪以后学习能力变差，难以适应数码绘工具可能是一大因素。其实数字水彩的入门门槛低，但进阶难度高也是一个重要原因，因为稍加学习以后谁都能画，所以同样是新手，菜鸟笔下的数字水彩和大师笔下的数字水彩差别并不大，那么大师也就不成为大师了。对于岸田メル这个新手来说，数字水彩的入门并不难，就像现在很多年轻画师都爱扎堆学厚涂法一样，说白了这些都是西洋画技中的一种，水彩也好，油画也好，掌握了一定的方法的确就能画出那么回事来，但也就到此为止了。岸田メル早年的作品就给人一种“到此为止”的感觉，没有什么特别之处，没有“氛围气”，当然也没有触动观者的内在力量。但这不意味着岸田メル就真的到此为止了，有的人停滞不前是因为实力所限，有的人则是因为火候未到，岸田メル显然属于后者。对于 PS 和 SAI，以及数码绘设备的掌握和熟悉也好，对于美术的基本原理和美感也好，对于受众的定位和理解也好，乃至对于插画师这个行当的认知也好，岸田メル所具备的知识都是浅薄的，或许他并不是没有想法，他只是还没有找到一种简单有效的方式将自己的想法具象化，然后在画布上毫无偏差地表现出来。说白了，岸田メル亟需寻找到一种属于且适合自己的画风。答案在哪里？答案就在画里。



纯爷们的少女情怀·其之一 kishida mel

怎样才能提高自己的美术鉴赏水准？看名画，看各种流派的艺术珍品。那么怎样才能快速提高自己的画技？找一个自己喜爱的对象，然后模仿他 / 她。笔者多次与大家探讨过所谓“捷径”的话题，提高画技最好的捷径永远是摹画，至于临摹到什么程度，就要看个人的悟性以及道德修养，在临摹中沉迷到“无法自拔”的池上茜可能是业界最坏的例子，但视村田莲尔为精神导师然后走出属于自己的大湿之路的“色神”TONY 则是一个比较正面的例子。模仿前辈的画技并不是什么不光彩的事，要知道在专科学校里课程上教的很多东西也都是拿一些名家来作为范本的，对于那些没有受过正规科班教育，就像岸田メル这样的，想要殊途同归，其实出路不外乎就是多看，多学，多摸索。那么，曾经被岸田メル视作精神导师的前辈画师又有哪些呢？

首先要介绍的是小林智美老师，这是一位曾被岸田メル评价为“特别喜爱”“深受其影响”的人。小林智美是 90 年代在日本红极一时的一位女性画师，引领当时耽美画风的旗手性人物。因为去年小林老师还推出过一本新画集『Flower garden』，惊艳感绝对不减当年，是典型的常盛不衰型的画师。小林智美崛起于 80 年代中后期，当时的同人创作以女性向为主流，而在女性向作品中又以『圣斗士星矢』的同人占统治地位，出道时的小林智美就是以一批耽美题材的『圣斗士星矢』同人漫博得读者和业界的眼球的，早年她以ミーハープロジェクト的名义组建同人社团，在晴海时代早期的 Comiket 上大放异彩，因而很快就被商业出版社注意到并收归帐下了。小林智美最先登录的是超级老牌的 BL 小说刊物『JUNE』，这部杂志创刊于 1978 年，可以说是日本最早的专业 BL 杂志之一，刊登的内容兼有漫画和小说，『JUNE』曾经一度是 BL 杂志的代名词，而且现在广为流传的“耽美”两个字最早也是由『JUNE』将其重新定义，并发扬光大的。小林智美在 1990 年前后登录『JUNE』后很快成为个中的佼佼者，与 09 年不幸过世的著名小说家栗本薰老师（当时用笔名为中岛梓），以及星云赏得主德高望重的漫画家竹宫惠子三人一起被视为『JUNE』的三根顶梁柱。其中栗本薰和竹宫惠子两人分别主攻小说和漫画，在杂志上开设教室，传道授业解惑，而小林智美则作为当时为数不多的专业插画师为多部热门小说服务，有一段时间还曾一直担任『JUNE』的封面绘之职。

不久后小林智美从所属的公司独立成为自由插画家，92 年她邂逅了令她家喻户晓的一部游戏大作，史克威尔的成名作之一『浪漫沙加』，她出任了游戏人设和所有插画绘制工作，





早的
和小
词，
也是
的。
后很
的著
辞），
子三
其中
画，
林智
部热
UNE』

为自
的一
漫沙
作，

于是一举奠定了『浪漫沙加』华丽唯美的设定基调。这部 RPG 游戏大卖近百万本，是那个时代 SFC 玩家们记忆中难以忘怀的一部佳作。岸田メル小时候深爱 RPG 游戏，当然也玩过『浪漫沙加』系列，对小林智美的画风留下了极其深刻的印象，以至于成年之后还一直难以忘怀。之后的近十年里，小林智美统治了『浪漫沙加』系列，先后为 6 部后续作品担当人设或者插画形象，其中有两本 SFC 上的正统续作，突入 PS 平台后的两本新作，以及后来 PS2 上的『无尽沙加』和『浪漫沙加：游吟诗人之歌』。在这十年里，小林智美在『浪漫沙加』系列中的出色表现为她赢得了无数赞誉，游戏的死忠玩家里有一部门是专门冲着她的人设而去的，不可否认当中包含了一大批女性玩家，当然这其中也包括岸田メル，只不过他是个男人。加上去年的『Flower garden』，小林智美曾先后出过 4 本画集，其中出版已经十年以上的前三本画集早已绝版了，据说岸田メル通过各种渠道收集过这三部画集，第一本『彩华』1991 年出版时，岸田其实才 8 岁，毫不夸张地用一句时下的流行语来说，岸田メル是看着小林智美的画长大的。而小林智美留给岸田メル最大的财宝就是两个字——神秘。

早年的耽美画风总是与神秘二字离不开的，耽美一度被上升到一个很高的艺术层面，被称为“耽美主义”，而且耽美主义与上世纪 30 年代流行一时的神秘主义在某些方面有着相通的地方。在耽美被引入日本，并被一批腐女的先驱们狭义化之后，耽美与神秘的共通点非但没有被摒除，反而进一步被放大了，因为耽美的根源就是美学，从追求美学的角度来说当附上一层神秘的面纱之后，美感无疑就会被提升一个甚至数个档次，用现在的话来说其实也是一种装逼的方式。最早开始风靡起来的一批耽美漫画和小说几乎都是以带有强烈神秘意味的题材作为故事背景的，例如 CLAMP 名作『圣传』从印度教和佛教里获得了大量灵感，筱原千绘老师的启蒙级大作『天是红河岸』则直接取材于美索不达米亚和古埃及文明。小林智美的作品当然也不例外，『浪漫沙加』讲述的就是中世纪背景的英雄与邪神的战争，其它由她参与作画的小说如日本中古时代的『花鬼』、清宫题材的『海东青 摄政王多尔衮』，乃至引起她极大兴趣的『圣斗士星矢』等作皆是如此，笔者并不想在这里引申更多耽美作品的话题，而是想印证一点，那就是 80 年代耽美画师的共同特点就是画风华丽、唯美、复古、神秘，这八个字对初涉画师行当的岸田メル来说是可以用“醍醐灌顶”四个字来形容的。男性画师、少女题材、耽美技法，这三个关键词是笔者对岸田メル留下的最初的，也是最为深刻的印象。

当然影响着岸田メル画风的前辈不仅仅只有小林智美这一个，第二个要介绍的是いのまたむつみ。这也是一位岸田在访谈中曾提及并大加赞赏的一位前辈画师，她本名叫作猪股むつみ，いのまたむつみ是全部片假名的写法，其实国内的玩家和动画爱好者还是对猪股睦实（或者猪股睦美）这个笔名更为熟悉一点，没错，她就是『传说系列』的人设之一，活跃于插画、漫画、动画和游戏等多个领域的著名全能型画师。出生于 1960 年的猪股睦实与小林智美是同时代人，但活跃于不同的领域，而且风格也不尽相同，同样以女性的视角为出发点，如果说小林智美是教科书般的日系耽美主义，那么猪股睦实的作品就是带有划时代意义的少女风格作品，我们现在所熟悉的少女漫和萌少女画风其实是两个差别极大，截然不同的派系，但这两个派系中分别有一支就是从猪股睦实身上延续下来的，光是这点就不能不让人啧啧称奇，而且猪股睦实涉及的领域之广泛放到今时今日恐怕都无人能及，这么一位神奇的人物是如何影响岸田メル的，且听笔者道来。

猪股睦实作为忠实的动画爱好者，高中时代就已经投身动画业界了，从 70 年代末担任赛璐璐上色开始曾先后效力于マキ・プロ、苇



PRODUCTION、カナメプロ等多家有实力的老牌动画公司，从底层的上色人员一路做到角色设定。83 年猪股睦实在德间书店的帮助下在杂志『The Motion Comic』上发表作品正式作为漫画家出道，很快她辞去动画公司工作转为自由画师，很快她又与原公司的同事脚本家藤川桂介合作创作了小说『宇宙皇子』系列，一举将事业拓展到插画领域。86 年顺风顺水的猪股睦实再次一鸣惊人，在史克威尔的游戏『ALPHA』中出任角色设定工作实现了 ACGN 四大平台的全制霸。由于作品系谱庞大，涉及领域众多，而且时间跨度很大，猪股睦实被视为从 80 年代到 90 年代业界从手绘向 CG 时代过渡时期的一位重要代表人物，她的画风曾被很多人模仿，其中既有少女漫画家，也有后来的萌画师，这是因为猪股睦实的画风兼具这两方面的因子。首先 80 年代风靡一时的耽美风潮也曾影响到猪股睦实，女性向画风的痕迹并没有完全从她身上褪去，少女漫必须具备的那种纤细的画风、精妙的线条和明眸大眼是她的特点之一，也是日后被少女漫画家们传承的经典元素。但与耽美画师们强调唯美和神秘不同，猪股睦实更喜爱肉感的体型，在她看来美少女和美少年们不应该各个都是骨瘦如柴的，而一定程度的丰满恰恰是美少女画风与少女漫画风视觉上最大的差别之一。

在猪股睦实的追随者中有みつみ美里这样的中生代美少女画风中流砥柱式的人物，看看时下有多少画师是在模仿美里就知道所谓的美少女或者萌少女画风，至少有一个流派是可以被称作美里流，或者 Leaf 流的，而みつみ美里的精神导师之一就是猪股睦实，老实说这年



头既要学美里的画风，又要画出跟美里完全不同的东西，比较可行的途径之一就是多研究一下美里“师父”们的画风和画技，可惜并不是每个画师都能想到这一层的。值得庆幸的是岸田メル没有随美少女画风的大流，去研习现有的任何一个流派，而是独辟蹊径的从 80 年代的前辈画师那里学到了不少东西，就像他从小林智美那里学到了神秘二字一样，猪股睦实馈赠给岸田メル的四个字是——少女情怀。

其实综合一下少女漫和美少女画风这两者，或许不难发现“少女”二字是不会发生冲突的，如果只是从氛围和情感的角度去考虑，而淡化风格技巧等表象，那么自然而然的就能领悟到少女情怀这一层面，只不过这种女性的专利，现在正越来越多的被男性画师们所领悟到，其代表人物就是岸田メル，正因为岸田メル能从女性的角度去思考，才能画出以少女视角出发看到的世界。当然这更多的是与他一直以来所接触的作品有关，也与他性格里一部分阴柔的气质有关，在下文里你会看到岸田メル生活中更多的女性元素，尽管他是一个纯爷们，还是个演过不良少年的爷们。





纯爷们的少女情怀·其之二 kishida mel

离开演员这一行正式转职为画师后，岸田メル前后筹备了有一年多的时间，一方面磨练远不够成熟的画技，一方面积极谋求商业出道的机会。跟绝大多数迫切等待出道的新人画师们一样，在这段空白期里最好的热身手段就是进行同人创作，把自己的作品从电脑中虚拟的0和1转化为实实在在的出版物，对任何一个画师而言都是很有意义的一种尝试。

2004年初岸田メル组建了同人社团迷子通信，开始独自闯荡。迷子通信中的迷子意思是迷路的孩子，通信在日语里经常指报纸杂志一类的出版物，也指信件和邮件，岸田メル笔名里的メル一词就是邮件的日语写法，现在有些中文资料里把岸田メル翻译作岸田梅尔，从发音的角度来说没有问题，只是这样就失去了笔名的本意，显得不那么传神了，anyway，对于日语苦手的朋友来说，有中文译名不失为一种快速扩大知名度的方式。

04年夏天的C66上迷子通信发售了首部同人志『vega』(确切的说标题里有chapter:1字样，也就是第一章)，纯白色的封面，只有标题一行小字，简约到不能再简约的风格，在封面党横行的今天，这种复古的作为实在不太能令读者认同，笔者甚至怀疑这样的本子在Comiket上能不能卖出去，除了是原创插画这一点外，本子的内容不得而知。但别忘了之前介绍过，岸田メル的创作因子里就有"复古"二字，这样才是最符合他的审美观的。其实再往前推几天，在04年8月1日时一本名为『LOVE vol.0』的季刊合同同人志里就已经出现过岸田メル的笔名，在这个临时拼凑起来的同人社团LOVE里我们看到了诸如redjuice、pako、舞六まいむ等一些现在耳熟能详的名字，当时包括岸田メル在内的这批人都还是涉世不深的新人画手。处子登场之后一年多迷子通信都没有新作诞生，直到06年冬天的C71上才出现了第二弹『Chrysanthemum』，单词的意思是菊花，封面上是一个应景的手握一朵小菊花的，只穿一身内衣的少女，画风十分的清新，仿佛有一股芬芳的味道扑鼻而来，很标准的岸田式画风。

04年与06年中间的这一段空白期实际上是岸田メル值得纪念的正式进军职业插画领域的开端，最早向他伸出橄榄枝的是一本叫『季刊S』的杂志，这是本走高端插画路线的季刊，很少刊登萌画风作品，岸田メル的登场可以说适得其所。之后他就马上被MF文库J的编辑相中，风风火火地投身到轻小说插画事业中了。由岸田作画的作品是女性小说家五代ゆう的长篇小说『パラケルススの娘』系列，这部作品后来连载了10卷之多，2010年8月正式完结。小说的作者是女性，故事的主角也是少女，其实责编看中的就是岸田女性化的画风。当然红花也需绿叶配，小说里也有帅哥男主角，这倒正合了岸田メル之意，耽美是他一直很喜欢的题材，他坦言有段时间画美男的冲动甚至要超过了画美少女。所以在之后的一些插画作品中，这种绿叶性的美男角色其实也占有很重要的地位，美男子比美少女更耀眼的情况也时有发生,这就是少女向作品的显著特点。

最典型的要属07年9月首发的为B's-LOG文库获奖作品『死神姬的再婚』绘制的插画，B's-LOG文库是目前最知名的少女向轻小说文库之一，而『死神姬的再婚』的作者小野上明夜又是第一届B's-LOG文库新人赏优秀赏的得主，小说也曾经获得第9届えんため大赏女性小说部门的鼓励奖，总体来说是B's-LOG文库在整个07年里着力推荐的一部新作。小说的名字听上去虽然有点吓人，讲的其实是一个有着"死神姬"的外号的天然系没落贵族少女与"恶名远播"的再婚对象，一位风度翩翩的公爵之间发生了一系列爱情喜剧，典型到不能再典型的少女向轻小说，男女主角在剧中的戏份相当，而且是贵族题材，对插画的要求自然不外乎俊美、华丽、古朴、浪漫，而又不失轻快。在这部作品上岸田メル着实花了不少功夫，把之前所学全数发挥了出来，总算是不负众望，表现优异，『死神姬的再婚』目前已经连载有11卷，有过广播剧版和漫画版，动画化的前景十分美好。在『パラケルススの娘』和『死神姬的再婚』两部长篇作品连载期间，岸田メル还七七八八的画过好几部其它插画作品，出于各种商业方面的要求，也被要求改变画风以适应金主的审美，某些作品甚至几乎都认不出是他的手笔了，这期间岸田メル也尝到了职业插画师的个中辛酸，明白到其实跟演戏一样，想找到适合自己的作品并非易事。

就在2007年时其实还有一部轻小说对岸田メル的事业发展也产生了重要的推动作用，这就是杉井光撰写的『神的记事本』，作品07年1月起连载于电击文库，其实看东家就知道这是部不同于之前的少女向轻小说，而是最司空见惯的男性向，或者说宅向作品。杉井光是在电击小说大赏里获得银奖并一举脱颖而出的，电击文库力捧的意味非常明显，不过杉井光落笔虽快但专一度不高，喜欢四处开坑，所以每部作品的连载进度和长度都受到不小限制，以『神的记事本』为例，从06年末开始撰写到今年的5年时间里也才发售了区区6卷，一年一卷的龟速实在是配不上一部主打作品的地位。不过其实『神的记




1

事本』故事还是挺有趣的，以废柴男主角和从事侦探的“家里蹲”萌少女两人一起合力帮助“家里蹲”一族们解决案件的轻度推理悬疑小说。其中的少女侦探爱丽丝是个让读者只需看一眼就会产生好感的人气女主角，岸田メル在这个角色身上投入的精力是巨大的，在研究他不太长的作品系谱时会发现，光是在爱丽丝这一个角色上就足以看出岸田这4年来绘画功力的提升。销量不温不火的小说其实还是给了岸田メル不少的回报，在“这部轻小说真厉害2011”排行榜上『神的记事本』奋勇挤入前十，爱丽丝更是在女主角部门高居第二位，这也让岸田メル在画师部门的排名逐年稳步上升，去年终于拿到了历史性的第4位。其实让读者们更为振奋的是今年2月携着排进年终前十的余威，『神的记事本』在两次广播剧化后终于宣布动画化，并锁定7月档，这个消息对于孜孜不倦写作着的“家里蹲”小说家杉井光，和7年来只画过这么一部男性向轻小说插画的岸田メル来说都是值得开香槟庆祝的一件事。

其实岸田メル因为作品动画化而兴奋其实已经不是第一次了，这位猪股睦实的崇拜者在很短的时间里也成功走上了自己偶像走过的扩张之路，从插画顺利发展到了游戏人设，进而又发展到了动画领域。早在『神的记事本』宣布动画化的一年前，岸田メル的名字就已经出现在了一部新番动画中，而且还是一部热门作品，只不过岸田メル的角色原案因为种种原因并没有得到淋漓尽致的发挥，这也使得大多数观众都没有对岸田メル此人留下多么深刻的印象。这部动画就是『空之音』，揭晓谜底以后想必很多人都恍然大悟为什么岸田メル会被埋没了，“罪魁祸首”就是当时一度被批得体无完肤的动画人设赤井俊文，这部被嘲笑为“山寨轻音”的动画其实无论从故事背景、作画质量、配乐和声优等多方面都算得上平均水准以上的佳作，尤其是到西班牙的实地取材满足了很多考据党们的求知欲，然而最终却因为赤井一个人对京阿尼的痴迷所作出的惊人举动不仅让『空之音』成为笑柄，也间接毁掉了刚刚诞生的原创动画品牌“动画力量”本就很脆弱的口碑。

作为直接“受害者”，原本可以秀一秀小清新少女画风的岸田メル除了帮忙画了几张宣传壁纸和DVD封面以外，几乎就毫无用武之地了，气得岸田在访谈里全无顾忌地说以后恐怕不太敢再接动画原案的工作，怕被人砸鸡蛋。但平心而论岸田メル在『空之音』里所花的精力并不比之前任何一部轻小说要少，动画角色原案的自由度相对更大一些，相比于先有文字后配插画的轻小说，监督对角色的要求要模糊得多，之前没有与动画监督合作过的岸田起初很难把握监督的心思，而且对军队少女这种稍有些硬派的背景设定也有点发怵，种种不适应导致岸田绘制的插画最终呈现出的氛围与动画剧情实际上是有那么点偏差的，当然这不是在批评岸田メル的插画不好，如果换了是『翼神传说』时的山田章博，恐怕没有人会批评他的插画与动画版的人设放在一起显得太违和，但赤井俊文毕竟不在一个档次，于是也不会有多少人会站在另一个角度去欣赏一番岸田メル的插画。

『空之音』算是岸田メル职业生涯中一个不怎么成功的例子，但他没过多久还是食言而肥了，第二部由他担任角色原案的动画目前正在热播中，而这次的『花开伊吕波』与『空之音』相比获得了截然不同的大量褒扬和掌声，负责动画制作的P.A WORKS兢兢业业的态度深深打动了广大观众，让人们忘却了A-1 PICTURE带给过他们的不快，而这次『花开伊吕波』正赶上PA的十周年纪念大作，PA方面可谓精英尽出，由当家动画师关口可奈味绘制的动画版人设基本上还是继承了岸田メル画风之精髓的。其实有不少观众戏称『花开伊吕波』为韩剧，除了剧情因素以外，少女气息浓厚的人设也起到了很大的作用，以女性向和感情细腻而著称的脚本家冈田麿里与岸田メル一唱一和，虽然素未谋面，却个展所长各展所长，异曲而同工，让观众们感受到真正的赏心悦目，当然在这背后P.A WORKS制作团队不惜工本的努力是不可磨灭的。虽然『花开伊吕波』才播了个开头，我想岸田メル应该不会再对动画角色原案这份工作吐槽了吧。







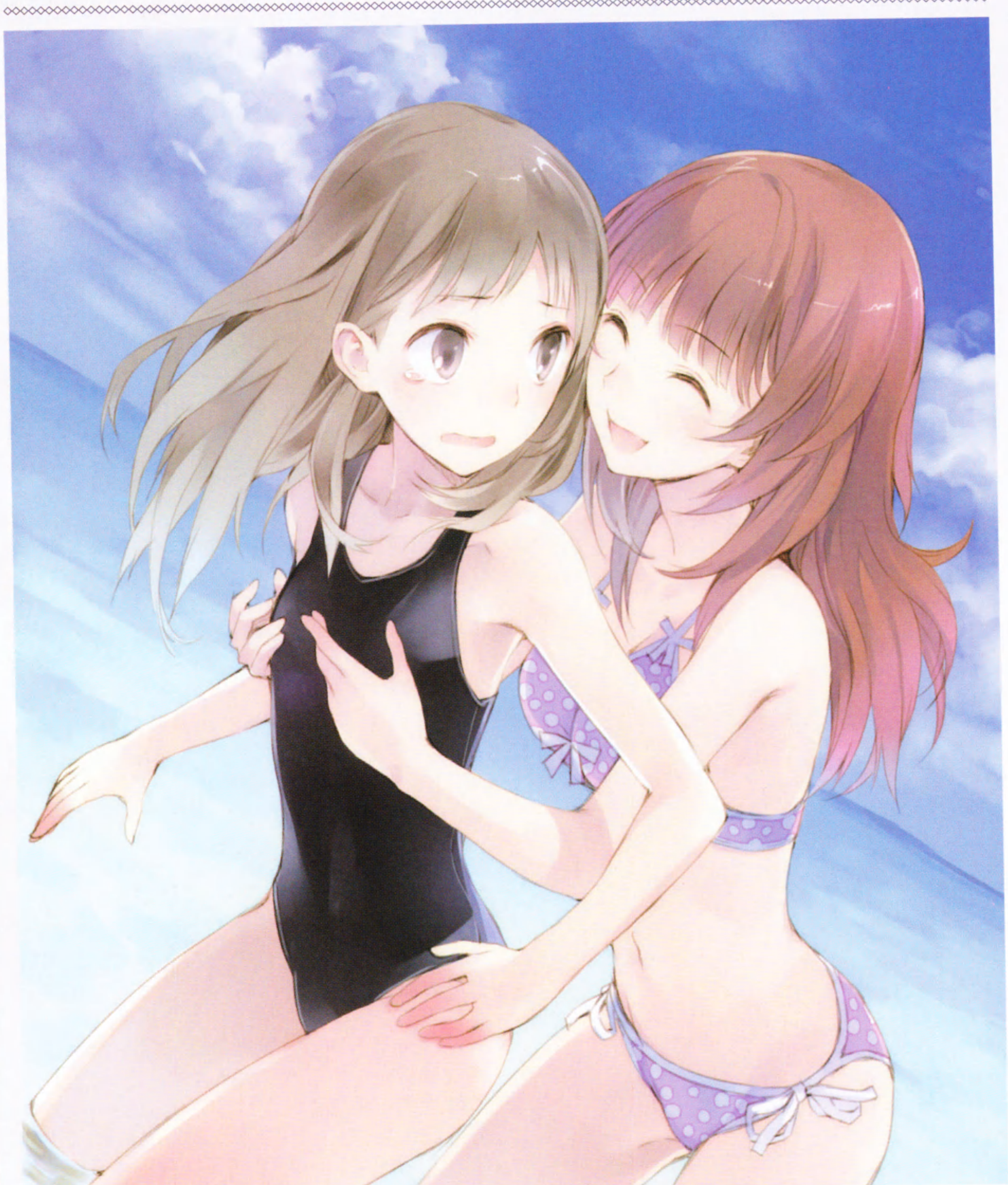


其实，由岸田メル出任两部热门动画的角色原案并不是一蹴而就的，作为当中不可缺失的重要一环就是 09 年时岸田メル受 GUST 社之邀担任了『罗罗娜的工作室 阿兰德的炼金术士』一作的游戏人设，这是他首次离开插画的平台，竟一下子搭上 GUST 社的特快列车，一举跻身了一线人气画师的行列。有着 18 年历史的 GUST 社在发掘并捧红画师这点上颇具慧眼，『工作室』系列的首部曲，1997 年 5 月发售的『玛丽的工作室』当时邀请了还在给杂志画插画的樱濑琥姬，之后樱濑一炮而红，从游戏原画发展到小说插画和漫画，并作为插画师和漫画家前后发行了三部个人画集。以樱濑为开端，之后『工作室』系列每次更换人设，都能为画师的名声提升好几个档次，当然这与游戏本身的卖座是分不开的。

不过自『伊莉丝的工作室』以后，系列的品质出现很大下滑，玩家质疑 GUST 社将精力都放在了另一个系列『魔塔大陆』上，于是 09 年发售的『罗罗娜的工作室』无疑是一部带有浓烈复兴意味的中兴之作。游戏又回到了十几年前最初的模式，画面与游戏性并举，延续了一贯的少女画风。这次来掌舵的轮到了岸田メル，他被 GUST 社看作是最近十年来清新少女系画风顶尖的高手，而且更可遇不可求的是，岸田メル是为男性，正满足了『罗罗娜的工作室』系列在游戏中提高宅度的这一开发宗旨，在确保其原有女性向风格，稳固女性玩家群体的同时，积极向男性玩家发展，这些迹象其实从个别游戏 CG 的杀必死度就不难看出。

或许很多人还不知道岸田メル也画过エロ插画，虽然屈指可数，但确实画过，高杀必死度在『工作室』系列之前的作品里是很难想象的，而这次岸田メル得到了指导建议中其中有一条就是让他尽量提高女性角色们的皮肤露出度，在后来出版的『工作室系列编年史画集』中刊登了一系列罗罗娜的初期设定稿，很容易看出角色露出度的变迁。撇开游戏性不谈，岸田メル的人设获得了一致好评，他的画风兼顾了男女两个玩家群体的口味，这点是 GUST 最为看重的，于是一年后的续作『托托莉的工

作室』以及目前正在开发中的第三作『梅露露的工作室』都继续坚定不移地锁定由岸田メル出任角色设定一职，说句玩笑话，眼下他的手笔可要比他的长相要卖座多了，不过狡猾的GUST社还是处心积虑地在『编年史』最后的访谈中刊登了岸田メル的大幅照片，其实就是意在靠他那副男优级的外貌吸引更多的女性玩家掉入『工作室』系列的大坑中，如果这招真的奏效，那么这位不成功的前男优应该也可以聊以自慰了。







纯爷们的少女情怀·其之三 kishida mel

如果只是从技法和画风来诠释清新少女风格，那其实很多女性插画师都能够做到，因为她们有着身为女性固有的性别优势，然而眼下越来越多的男性画师也加入到这个行列里来，岸田メル作为他们中的代表人物正在向一个女性占有传统优势的领域发起挑战。岸田メル的武器并非画技，他半路出家，基本功并不扎实，而且他也不是工具党，对各种数码绘硬件和软件深有研究。他常用的软件其实就是PS和SAI，SAI画出来的数字水彩并不稀罕，排除岸田メル用色偏好的因素在外，这种程度的SAI技巧很多二三线的画师都会，或者可以说凡是学过SAI的人都能掌握。岸田メル真正的武器是他如少女般纤细的内心和生活方式，可能在一开始有很多人还误以为岸田メル是女性，之后误解的内容又转化成岸田メル是个娘娘腔，其实在围观他的推特之前笔者也曾这么思忖过，一个纯爷们的生活怎么能女性化到这种程度？最喜欢看的漫画是少女漫画，自曝在看川原泉的『弗洛伊德 1/2』竟然还哭了；喜欢的演员不是帅哥就是颓废沧桑大叔；工作之余爱逛街，出于做演员时留下的习惯很注重肌肤的保养，经常去做美容；闲暇时除了看漫画就是看爱情电影，访谈时还大谈特谈了一部叫『真爱之吻』的童话爱情故事；在谈到如果将来不做画师时最想从事的职业时，不假思索就脱口而出想尝试做服装设计师，理想就是买一台缝纫机在家做衣服；而最不可思议的一点就是，竟然多次公开承认非常喜欢女士内衣，尤其是少女的款式，有收集少女内衣的偏好，此言一出马上得到了"变态绅士"的绰号。

其实说到女士内衣的话题，岸田メル对内衣近乎偏执的喜爱从他刚从事画师这个行当

时就开始了，之前也介绍过他早期的全彩同人志『Chrysanthemum』封面绘就是个内衣少女，bra、胖次和袜夹三件套是他的最爱，此后几乎在每一本同人志里都会出现内衣少女的插画。另外笔者也提到他曾经画过工口图，是一张十分清新甜美的制服少女，与其说色情不如说他终究追求的还是内衣而不是内衣底下的春光。而且不仅在自由度高的同人创作方面，商业插画中岸田メル也会时不时秀一把他的内衣癖，从『GELATIN』冬季号有那么点不合时宜的内衣版封面绘，到『罗罗娜的工作室』里胖次走光和沙滩水着的若干杀必死CG，岸田メル展露了他与小林智美也好，猪股睦实也好完全不同的一面，那就是杀必死度，可能在岸田メル自己看来这是追求美丽事物的审美天性，并非刻意为了哗众取宠，从根源上说这就是他女性化思维中的一个侧面，当无数萌画师要从三次元写真集里获得女体灵感的时候，岸田メル却是在从时尚杂志里汲取养料，用心地关注少女的化妆技巧和服饰搭配，关注女士内衣的款式变化和流行趋势，光是这点就不能简单的用“变态”二字来概括，如果不是发自内心的爱的话，好吧，所以要加上绅士两个字，称其为“变态绅士”，总比娘娘腔要好。

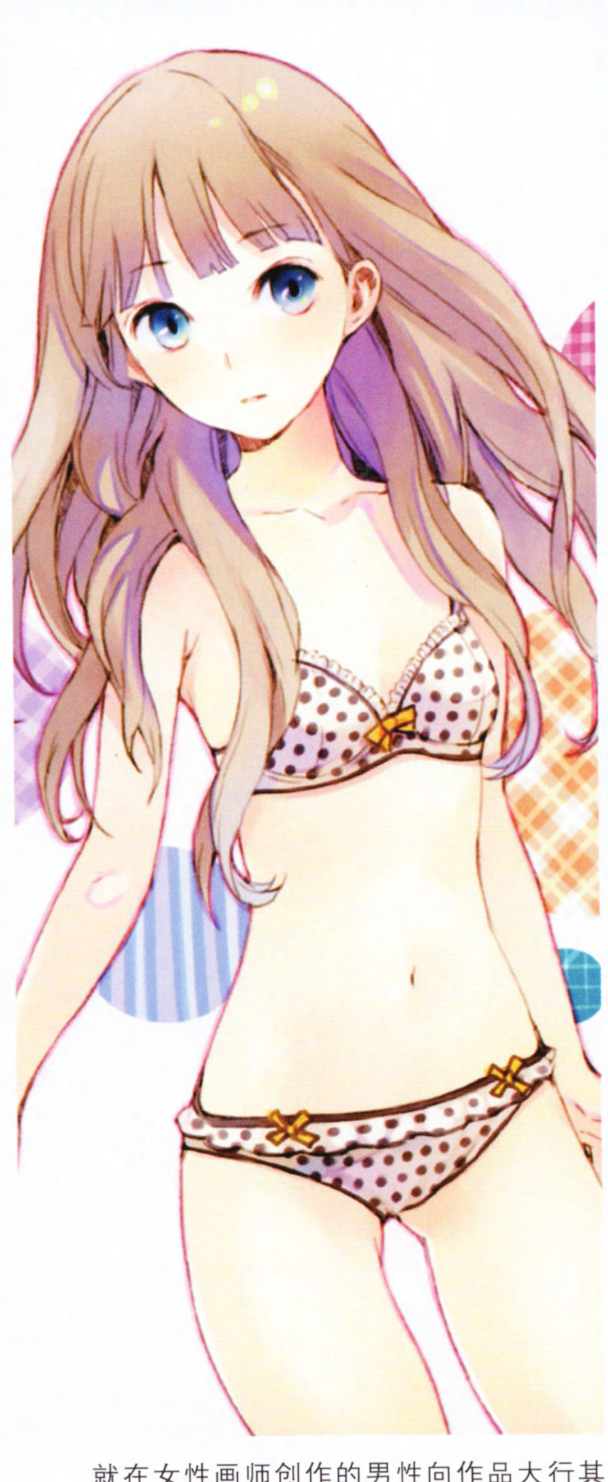














就在女性画师创作的男性向作品大行其道二十余载之后，反其道而行之的，由男性画师绘制的女性向作品正在悄然兴起。如果说女性画师一度统治男性向作品市场是凭借着更娴熟的画技，那么男性画师创作女性向作品则更多的受到中性化艺术思潮的影响，由于创作视角的不同，男性画师笔下的女性向作品往往充满了新鲜感，这种不一样的笔触真是女性读者和玩家们追求的。岸田メル的迅速蹿红并不是个案，往后这种男性和女性两大用户群体通杀的创作者将会越来越多，届时如果我们还是以“男人婆”“娘娘腔”之类的称呼来定义他们恐怕就太过时了，审美也是需要与时俱进的。▲

理想和现实的鸿沟

——SF穿越剧『寻找失去的未来』评测

USHINAWARETA MIRAI WO MOTOMETE

■文／安莲·月炎蓝



GAME INFO

寻找失去的未来

发售日 2010年11月26日

DATA:
■ AVG ■ TRUMPLE ■ DVD-ROM

STAFF:
■剧本：オオタリョウ／サイトウケンジ／沢柾機
■原画：深崎暮人／黒谷忍

如果说一开始试玩版推出后宅男们的期待是理想，最后『寻找失去的未来』呈现出来的质量就是现实——现实并不是差到如此不堪的地步，只是理想被定的太高，于是两者之间产生了难以被草草略过的鸿沟。深崎暮人是被爱着的，我们对他抱有如此高的期待和期望，高到双眼除了他别的什么都看不见，最后他的确不负众望地联合着黑谷忍一起超额完成了任务，我们却无法扔下那些一起被期待着，最后却没能达标的部分，于是工口 scene 量多又实在的『寻找失去的未来』难免在一部分人眼里被归为拔作。

同样，『寻找失去的未来』的故事是如此理想化，比学生会还业内的天文学社，文武双全的社长，家财万贯的千金大小姐，理想新娘的青梅竹马，全裸登场的谜之少女，插科打诨的外国基友——普通的 GAL 最老梗的设置这里全有，但这么“普通”的角色阵容竟然能捣鼓出个人造人和时间机器搞 LOOP 大法，其实从新意上我们已经应该给它一阵赞赏的掌声。但是“理想”实现了，“现实”的另一方却难两全，这就是整个 game 不断循环的由来。

接下来，在这个故事开始之前，在各位被精美的原画晃晕了眼睛之前，我们需要先清醒一下。


ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !

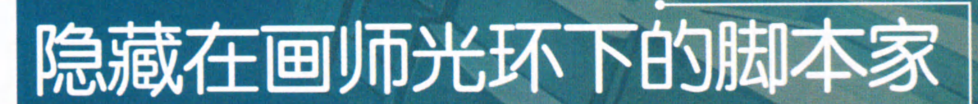
佐佐木佳织



CV：有栖川みや美

SASAKI KAORI

男主角的青梅竹马，拥有着在学院广受关注的美貌和良好的性格，待人温柔做事认真，在学生中具有极高人气。在把主角当成哥哥看待的同时对其怀有恋慕的感情，内心有着青春期少女常见的纤细和敏感，被喻为天文学会的良心，非常害怕鬼怪及相关传说。



隐藏在画师光环下的脚本家

关于本游戏原公司 ABHAR 的破产问题，由于先前已有关于深崎暮人的文章介绍过，这里就不做赘述。但即使 ABHAR 现在变成了 TRUMPLE，换了一层马甲皮内核还是差不多的。也许是为了防止重蹈『水平線まで何マイル？』所收获的悲剧评价的覆辙，本作的剧本颇用心地请来了三个人负责，分别为**オオタリョウ**、**サイトウケンジ**和**沢柾機**。

オオタリョウ乍一看像是又一个新人脚本家，但实际此人以太田僚的名字登场时履历表上的『**アマガミ**』和『**キミキス　ちょっとまとめ劇場**』大家一定不会陌生，尽管后两作和『水平線まで何マイル？』一样，都是由多人协同合作，但这一次**オオタリョウ**的名字首次出现在了第一位，在整部作品中的份量也可略见一二。

サイトウケンジ可以说是三位编剧中资历最丰富也是最具知名度的，其作品如『**青空の見える丘**』、『**あかね色に染まる坂**』、『**祝福のカンパネラ**』等作品虽然谈不上什么深度，但都颇具人气。虽然作品多为甜蜜温馨的小品作，**サイトウケンジ**从不忘设置类似于推实妹、食女儿及姐妹丼等受欢迎的噱头，所以比起一些空有好口碑的 GAL，**サイトウケンジ**的作品无论是出 FD 还是移植 PSP 乃至动画化，一路都是畅行无阻、快马加鞭。

沢柾機的从业年龄说长不长说短不短，但在 GAL 界摸爬滚打了五年，作品始终是和他人联名居多。最早在 Meteor 负责剧本的他，在推出处女作『ちょこっと☆ばんぱいあ！』







后仅两年，公司就解散了（至今 Meteor 在 GAL 历史上留下最重要的一笔还是处女作、田中ロミオ的『神樹の館』）。之后沢柾機这个名字就始终伴随在不同游戏的剧本 staff 的中间，还有时干脆就出现在剧本助理这一栏。其真正意义上独立完成的第一作是在转投公司しゃくなげ之后的『オト☆プリ ～恋せよ！乙女王子様ドキドキウェディングベル～』。

——在此我们已经可以总结一番，对于三位一直以来故事大多走轻松欢乐闪光弹路线的编剧们而言，愿意搞时空轮回的花头已经是很有志向的行为了，但你要指望他们搞出『steins;gate』或者『ever17』的等级，那都是很科幻的想法。尽管在各个角色的单独线路的剧情设置多少还是有些不思进取，而且最初看到剧情设定时的期望和实际成果也是一次残酷的理想与现实的碰撞，诸位编剧的联手还是无悬念地造成了没有金刚钻却揽上瓷器活的局面。但起码最后这个关于时空的故事我们搞明白了是怎么一回事，就已经值得鼓励了。

ゆいげー的开始

不少地方都把本作戏称为ゆいげー（ゆいgame），而本作也确实可以说是为了古川ゆい这个角色而构成的一个大循环，且游戏最终达到的结果就是在排除无关的平行世界之后跳出那个恶性大循环。

整个故事由支仓爱理的一张内裤特写开始，第一个事件就是和其它社团一触即发的武力冲突，律动的BGM和各个角色身处麻烦之中还不忘插科打诨的自如状态，直截了当地带入了一派轻松的青葱校园氛围。此时好比玩家们和本作的蜜月期，山口胜平作为男主基友KENNY拿腔做调的日式英语，赏心悦目百看不厌的CG立绘，以及随着事件进展和人物对话交代出的基本背景，玩家们仿佛隐隐约约地在游戏的脑门上看到了“有趣”和“精良”二字。

在第一起冲突被支仓爱理用飞腿解决后，我们得到以下信息：主角名为秋山奏，隶属于内滨学院的天文学社，社长是学校出名的才女支仓爱理，社员包括秋山奏的青梅竹马、身为校园偶像的佐佐木佳织、被男主动诱进来，四肢发达头脑简单的美国交流生KENNY、毒舌且爱调戏男主和基友这对活宝的三年级学姐華宮凪沙。

此时临近内滨学院的文化祭，本次文化祭的特别之处在于这将是旧校区在被废弃前的最后一次活动，为了让活动有序且圆满的开展，学生会把“将各学会因为精力过剩所导致的节日骚动镇压，将活动障碍抹消以及在夏天前作为先锋队解决奇怪事件”的任务托付给了这个成员虽少但看起来阵容强大（当然不包括两名男性在内）的天文学社，而序章的这起纷争正是与此有关。倒叙结束后，秋山奏因为白天打

支仓爱理

CV：かわしまりの

天文学会会长，头脑聪颖，性格好强，无论是学习还是体育成绩都十分出色。喜欢用暴力解决问题，用飞腿技能捍卫着天文学会内外的和平与安定，关键时刻是比男性更稳定可靠的战斗力。在爱情降临时则会流露出难得一见的脆弱，提到主角总会口是心非。



古川ゆい

CV：青山ゆかり

天文学会唯一一名一年级成员，因为年龄最小且性格不谙世事而受到大家的保护和关怀。尽管外型端庄华贵，领悟力又强，但性格迷糊天然，对他人毫无防备，对于走光或者性骚扰之类的事情也毫无自觉，是个惹人怜爱的女孩。



FURUKAWA YUI



架受伤晕倒在医务室醒来时已是傍晚，在佳织中途回去拿包的时候，奏听见伴随着震动的一声巨响，由于担心佳织的安危，奏离开医务室寻找声源，然后发现了全裸的陌生银发少女，然而银发少女对他的种种表现却如同久别恋人重逢一般情深意切——这就是一切的开始。

这位名叫古川ゆい的神秘少女之后便成为了天文学社的第六名成员，并作为社内唯一一名一年级学生而受到大家的爱护和照料。伴随着ゆい的出现，学校里多了三件怪奇事件：第一件名为“睡眠病”，即大量学生尽管身体并无异样，却不明原因地陷入长时间睡眠。第二件名为幽灵，顾名思义，有学生见鬼了。第三件则是调查事故多发地区——五楼的那个堆满了货箱的地方总是发出惊人的声响，而此处正是古川ゆい最初出现的地方，但她对此却不愿多谈。当然，作为接受了“在夏天前作为先锋队解决奇怪事件”的委托的天文学社，这些事情的调查自然成为了他们的工作——实际上，整个游戏都没怎么见这群天文学社的人看过星星。

在调查任务确定后，就此进入并行调查事件和攻略角色共同展开的阶段，这里也是令不少玩家甚为不满的一点——本作的攻略顺序必须按照佐佐木佳织——支仓爱理——華宮凪沙——古川ゆい来，而实际中间两条线路跟主线的关系却并不大，所以整体给人一种故事刚刚展开就莫名其妙地绕了一个大圈，幸好最后还记着把故事给圆了回来的情况。

除了古川ゆい线以外，作为第一线同时也是体验版用来勾引预定数的佐佐木佳织线就是离主线故事最近的了。或者说，整条佐佐木佳织线都是整个游戏的总铺垫。在整体讲述了“因果”的『寻找失去的未来』中，佐佐木佳织线是一切的因。

尽管没有了在游戏一开场叫赖床的主角起床的烂俗戏码，但佐佐木佳织作为和秋山奏朝夕相处，一起成长，一起读书，一起在家用餐乃至母亲都对秋山奏十分认可的典型幼驯染，会和奏日久生情之类的故事我们已经在无数个动画和无数个游戏里看了无数遍一样的模板。通常在这样的故事里，因为一些不大不小的事故令主角意识到自己对于青梅竹马超越“妹妹”或者“朋友”的感情以及女方因为一些误会而吃醋闹别扭的情节都是定番。

而在佐佐木佳织线中，恶役的代表是那个一直找天文学社麻烦的柔道社社长，引起误会的“第三者”就是古川ゆい。

对佐佐木佳织而言，奏对ゆい若有若无的超越同伴之间的关切实在是令她介怀，但当一切误会被解开，佳织和奏终于得以像普通情侣一样过着有时一天一次有时一天两次的生活时，剧本却骤然来了个超展开：佳织遇到车祸，尽管被捡回一条性命，却成了植物人。但接下来的故事发展却并非走苦逼韩剧路线，而是一下从真实系转为科幻系——时间跳转到 2022 年，出现在眼前的是站在巨大试管面前的奏和爱理，他们重新制作了一个肉体（即ゆい）准备移植佳织的精神和记忆，但是失败，于是将ゆい传送回了 2008 年的 10 月 1 日，试图让她改变佳织出车祸的历史。

这是最初的起因，也是“表”之起因，四位角色的线路除了被定死顺序以外，另一个共同点就在于每个角色第一次被攻略的结果必然是 bad end，即以佳织的车祸结尾，让众人就此郁郁寡欢，无暇顾及自己的那份小情小爱。可以说，原本ゆい是为了救佳织而存在，后来一大堆人绕了一圈反而是为了让ゆい不会消失，目的和手段在这场循环中不知不觉变得等同。

虽然有不少人认为本作限定攻略顺序的行为纯属蛋疼，可实际上尽管爱理线和凪沙线与主线关系非常淡薄，却还是有剧情先后之分。这一点的关键就在于“成年爱理”的身上。

在爱理线中唯一和主线相关的剧情爆点就在于成年后、即 2022 年的爱理穿越了回来，不时地为调查三起事件的天文学会成员提供一些提示，尽管被天文学会成员当成是爱理亲戚的她和爱理从来不会同时出现，但从爱理的言行可以看出，她是清楚地知道这个“另一个自己”的存在，同时也多少了解一些关于ゆい的事情。在爱理线中，对于成年爱理的着墨较多，并且也完全是将之作为一个初登场的角色重点介绍，而相较之在凪沙线中，对成年爱理的描述只有草草几笔，被大幅缩减的登场除了提供关于“事故多发地区”事件的有效提示以外，主要也是为了衬托学姐的冰雪聪明和一点就通。除此之外，学姐线可以说是脱离主线最远的一条路线。

最后的ゆい线则当之无愧的成为ゆい的专场，不但除了序章以外和其它章节完全没有共同部分，连工口 scene 的份量也是双倍的！（当然ゆい线实际上我们需要跑四次）





華宮凪沙

CV：民安ともえ

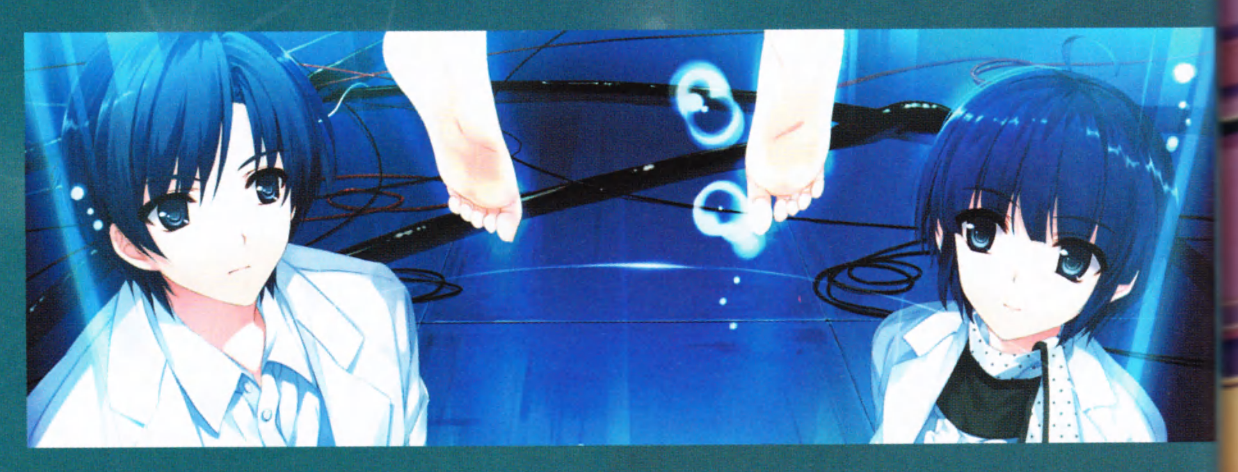
天文学会最年长的成员，比主角大一岁的学姐，同时也是有钱人家的千金。言谈举止成熟稳重，处变不惊，有敏锐的洞察力，头脑也很灵活。虽然腹黑毒舌，是个有些坏心眼的ドS，但在陷入爱河后意外地会表现出乖巧的一面。

HANAMIYA NAGISA



ゆいげー的轮回

到了ゆい专场，奏终于表现出了对这个见过一次裸体的神秘女孩的念念不忘，随着二人接触的频繁，ゆい激发了奏无尽的怜爱之情，而奏的温柔也让ゆい在心中产生了无法明晰的悸动，但朦胧之中一切都没有被捅破。此时奏发现了在家中时ゆい的脚上竟有两个插着电线的孔，ゆい坦然地告知了奏她身为人造生物的事实，需要充电，需要依靠晒太阳来进行体内的微调整，而作为一个半机器人，她只拥有着最低限度的人类感情，这也是她一直以来总显得沉默懵懂的原因。这样惊人的事实在被ゆい淡然道出的同时，让奏起初是觉得不可思议，但紧接着很快就接受了设定，并觉得很带感，一把将ゆい抱住，而ゆい则在同时感到了"情感上的共振"。对于奏来说，两人的关系进展到这个地步，他已经无法放下这个房间四壁空空，完全没有女孩子该有的兴趣和娱乐的人造人（虽然感觉这设定的即视感是如此之强，但我们暂且无视吧）。





然而即使两人都热烈的表现了各自的炙热感情，等待着他们的却并非两情相悦的结局，而是一场注定的悲恋，由于ゆい的任务是回到2008年，更改2008年10月14日佳织出车祸的历史，可无论任务成功或者失败，根据因果定律她都会在10月14日消失，所以对于ゆい而言，她是没有未来的。

但即使了解了这一点，奏仍然无法控制自己的感情，他试图改变这一切，然而结果是徒劳的，当奏和ゆい一同赶到事故现场时，眼睁睁地看着佳织在他们面前被公交车撞倒。和之前几个BAD END一样，医院里众人得到她变成植物人的消息，此时ゆい不知去向。奏终于在两人约会的灯台处找到ゆい时，ゆい的身体已经开始变得半透明，ゆい在未能阻止悲剧发生的自责和将与奏永别的痛苦中含泪消失。



十四年后，奏拼尽全力希望能将ゆい制作出来，但是失败，此刻爱理出现，向他表白了自己隐藏了十四年的心意，而如今复制佳织的记忆失败，即使ゆい回去也改变不了出车祸的历史，所以希望他停止这种无意义的行为，放弃对ゆい的研制转而接受她。这便是ゆい线的BAD END，奏被爱理用身体给成功征服，乐不思ゆい，众人迈向了没有ゆい存在的未来。

和先前三线相同，本线路依然是要先通BAD END才会出现导向其它END的选项。这里奏没有接受爱理的色诱，而是毅然冒着极大的危险拼上性命亲自返回了十四年前，此时OP再度出现，构成了全作最具冲击力的一段剧情，竟也令人稍稍被主角的执着给燃到。最后奏的精神是成功地回到了十四年前的自己的肉体身上，替代了十四年前自己的精神，但十四年后的肉体则由于太过胡来而消灭。回到过去后的奏，所做的第一件事自然是找到他朝思暮想了十四年的ゆい各种亲抱推，这一次誓要改变历史的奏到了佳织出车祸的车站的前一站上车，发现是巴士出现了问题，速度变得不受控制，于是奏冲动地推开司机控制方向盘改变预订要冲向佳织的公交车的行驶方向。

终于，这一次历史被成功改变，佳织没有受伤，车上的人也没有大碍，但ゆい的身体却依然开始渐渐变得透明。在五楼，那个奏第一



停車の際ランプ点灯後
ドアは自動開閉致します
安全乗車
注意
バス停に着いてから立ちましょう



次见到ゆい的地方，两个人依依不舍的告别，奏最后一次抱了ゆい。是因为奏才让ゆい懂得了感情，让她不再像先前那样保持着无欲无求半机器人的状态，让她对这里产生了依恋，让她开始想和大家一起参加15日的学院祭，让她已经无法再坦然地面对自己必须消失的命运。就在两人十八相送的当下，奏当初将自己传送回来的魄力再现，决定无论如何都不能接受这种结局，必须要将ゆい从这个循环中拯救出来，于是将ゆい推进藏在五楼货物箱后面的"门"，重新把她送回2008年的10月1日（所以主角遇到的ゆい其实是前脚刚和主角自己完事后被传送过来的ゆい，这么想想真是太糟糕了），并提醒她在这次消失前备份自己的回忆和数据。

到这里，所有线路的日子后都会出现一个"y"字样，剧情是一周目佳织线（即全游戏的表线）的重演，只不过视角变成了满怀着对奏的爱意却不想再次让奏痛苦的ゆい，无论是屋顶奏的攀谈还是之后佳织在半夜约ゆい出来会谈时，ゆい都选择了在自己的感情前退缩，但佳织用一个耳光换来的ゆい的反击，让ゆい终于认识到隐藏自己的心意是错误的决定。在前一天ゆい将自己对于奏和这个世界的全部依恋全都备份在了社团的电脑上后，10月14日终究到来，但这次ゆい察觉到了事情的起因不在巴士而在于失控的起重机，即很可能这一次的事故原因是起重机砸在驶过的公交车上所导致的，于是用自己的身体拼命抵住起重机，使它朝着自己的方向倒下，终于凭借一己之力让佳织幸免于难。夜幕降临，这次ゆい的身边不再有任何人来为她送别，浑身是伤精疲力尽地倒在地上的她带着满足的笑容再次消失。

在进入了YUIS.y线后，菜单中就会多出一个Y.U.I.S的选项。Y.U.I.S即是ゆい备份的自己在经历了这么多个路线轮回后的记忆，这看似意味不明充满了红色断开部分和绿色切合部分的装置，其实是对于ゆい全部记忆的链接，包含了整个游戏里所有跟ゆい有关的选项，即ゆい全部的记忆。当这些记忆全部被激活（即从头开始将所有包含ゆい的选项都选择一遍），才能开启通往最终true end的关键选项。

True end的剧情发生在ゆい消失后，成年爱理再一次穿越回来，提醒主角是否忘记了什么东西，天文学社的其它成员也随之陆续回忆起了ゆい的存在，于是决定一起努力把ゆい制作出来。十四年后，ゆい制作完成，先前备份的回忆被输入，奏为ゆい换上校服，在大家的守护下，ゆい终于得以和睽违已久的整个天文学社一起参加这场推迟了十四年的学院祭。

到这里游戏结束，整个游戏的线索也终于明晰：学院祭前夕的三大怪奇事件的诱因全都是那个藏在五楼货物箱背后的"门"，即传送各个角色穿梭各个时间段的道具。睡眠病是由于精神和肉体分离，精神去了未来，而肉体还停留在现在，等到肉体时间和精神时间同步时，人就会苏醒。至于幽灵的产生原因，则是由于门将未来的人以投影的形式映射到了现在。

佳织和ゆい互为因果，最初拯救佳织成功是为"理想"，而无法完成任务于是不断轮回的ゆい是为"现实"。后来，拯救佳织成功ゆい消失是为"现实"，而ゆい在任务完成后继续存在是为"理想"。

ゆい是为了拯救佳织回到08年，所以如果事故没有发生，那么那个未来就不会有ゆい存在；而如果任务失败，ゆい就会为了拯救佳织被创造出来，再进行上述循环。因此佳织和ゆい理论上是无法共同存在的，而先前包括爱理和凪沙线在内的所有END，都只是玩家和ゆい共同体会的平行世界中的多种可能而已。这也是这部游戏即使看攻略也没法clear的原因，很多选项都要在规定的条件达成后才会出现，于是玩家们只能不停的在先前的路线中不断loop。这份让玩家们痛苦不已、对无论如何也打不出true end的焦躁，更能帮助玩家们理解ゆい的痛苦、奏的痛苦以及他们对命运的反抗，对这个被失去的未来的追寻。可以说这是这个攻略顺序乃至end出现顺序都被钉死的游戏，和玩家之间的最大互动，不得不赞叹是一个非常出彩的设定。

尽管整个游戏的长度比起现在动辄剧本长度几M的GAL界来说算是相当轻量级，但对于SF和日常元素的排列失衡使得相当一部分人对本作半途而废，而支撑着大家通到时间线终于被补全的原因，除了深崎暮人＋黑谷忍的动态作品展以外，另一个点就在于角色的魅力和声优的发挥了。



集体的光芒

『寻找失去的未来』是少有的，所有角色都令人有攻略欲望的作品，尽管每个角色的单独线路很短，内容也没什么可以进一步挖掘的部分，但所有角色都不是单纯的模板人物，没有了日式 GAL 常见的作为角色辨识功能的五颜六色的头发和作为萌属性的标识性发型，『寻找失去的未来』的角色们，作为一部略带 SF 的游戏中的人物，竟然意外地具备真实感。



佐佐木佳织

对三次元潮流有所知晓的人通常都有这么个共识，三次元的那一套跟二次元永远处于平行世界，然而佐佐木佳织的人设一出，那个好似梨花头的发型，可是在三次元也颇受年轻女性亲睐的！于是我们终于看到了一个既跟三次元接轨而我们又不会觉得违和的校园偶像。

作为“学校最理想新娘”头衔持有者的佳织，自然而然地在学校拥有大人气，有栖川みや美甜美的声音更是锦上添花，就连其专属路线也是要被人抢去做压寨夫人然后主角前去营救反被一顿胖揍的段子。但除此以外的佳织，更多给人的却是一种亲切而平易近人的气质，温柔而不弱气，心思纤细而又性格大度。作为一个幼驯染，佳织会像其它同类型角色一样以监督主角的品行为己任，但从不过度逼迫；她懂得体贴，但却不显得过度倒贴；她也会害羞，但关键时刻绝不退缩；她性格温和，但该生气的时候也不会被当成软柿子；她弱柳扶风，但为了主角也会挺身而出。

在佳织线，最令广大玩家津津乐道的就是奏欲强推她未遂反而惹她生气冷战的部分了，面对佳织那欲拒还羞的心意，奏不表明立场就心急火燎地要开推，从来没想到对面佳织是否做好了准备，如此肉食的表现完全是一副“就是冲着身体去”的德行，吃瘪也是活该。而在线路后半，奏前来营救佳织并表白心意后，和普通意义上泪眼汪汪等着英雄救美的角色不同，佳织不顾力量的悬殊去拉那个流氓社长，且在被对方扇了一个耳光后仍不放弃，以卵击石的结果是佳织被推到地上，还因为撞上架子后掉下的货物砸伤了脚，最后这一点直接导致出车祸时她因为行动不便躲避不及而遇难（虽然很多人归结于车祸前一天约会时奏推得太 HIGH 影响了佳织的足部恢复），实在不得不令人赞叹她的勇敢。

按理说佳织已经算是幼驯染类型中比较亮眼的角色了，而且还有年轻貌美的妈妈【不可攻略！！！】加分，当时的 bad end 也令不少人受到巨大打击。可玩到后面看到爱理和前辈的千娇百媚后，即使得知每条线都要这么车祸一回，群众们也只见新人笑不见旧人哭了，甚至在游戏全通后佳织反倒成了四人里最不起眼的角色，不由得让人感叹她无论游戏里还是游戏外都是相当悲剧啊。



支仓爱理

一般而言大部分游戏都少不了黑长直角色，连性格也都差不多，这个大人气的属性其实在本作里有，但秀发却被扎成了双马尾，还不是会迎风跃动的高马尾，而是八十年代文学女青年气味浓重的低双马尾，结果这个角色不但不是文青反而还是理科向——这就是天文学社的社长，支仓爱理。

爱理具有出色的领袖气质，学习成绩优良的她，性格果断坚毅，喜欢用暴力解决问题，但有时又因为太过好强而完全忽视自己的承受能力——在爱理线中她甚至因此住院——还好只是单纯的累倒，没用绝症洒狗血。爱理很早就对奏抱有恋慕之心，但是因为知道佳织的心意所以决定默默隐藏自己的感情，平时从不曾和奏有过多接触，即使偶尔流露出傲娇的一面也会很快遮掩过去。当终于支撑不住在奏面前表现出脆弱的时候，却还嘴硬着要奏仅仅为了“做”而不是“爱”来上她。

自然，纵使看起来再怎么强势，面对奏的关怀爱理都是直接败下阵来，为了掩饰心慌还会半途逃跑，不过一旦被攻略，爱理就会显露出一幅完完全全的小女人派头，甚至还会流露出对特价食物的关切这一主妇习性。可如此可爱的爱理为什么成年后就判若两人呢？变成短发的确更加干练没错，可是这发型长度未免也太男仔了点，到了ゆい的 BAD END 中更是变成了饥渴的黑化女，上演了一出女版 NTR 的好戏，可谓形象最崩坏没有之一（当然这不影响爱理还是很萌的事实）。

另外值得一提的就是かわしまりの的出彩演出，尽管在表现爱理时，かわしまりの的声音在所有角色中明显比起其它人要低沉一些，也没有香香软软的少女感觉，但这刚好能凸显爱理的成熟冷静，而成人版的爱理かわしまりの就完全是如鱼得水，尤其是推倒奏成功后的腹黑发言，那种少女爱理所没有的媚和阴都被拿捏得恰到好处。



華宮凪沙

凪沙前辈算得上是整个游戏中人设最吃亏的可攻略女性角色，究其原因就在于那个卷发高马尾造型让她的头从正面看比起其它人要整整大上一圈，但是一旦转换到睡衣 Ver.，就好比爱理在病床上披下一头长发一般，杀伤力瞬间翻倍。

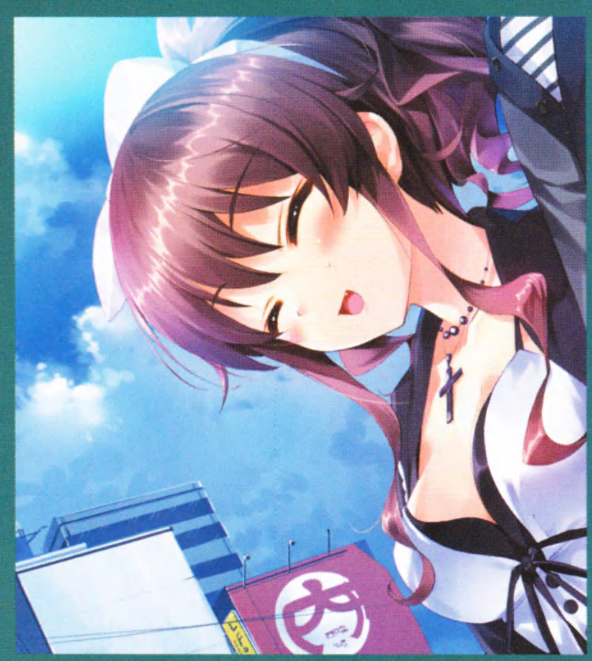
凪沙是有钱人家的大小姐，性格虽然表面看起来腹黑毒舌，还有些小恶魔，实际却意外的隐藏着极其娇的一面。这一点民安ともえ的表现功不可没，作为年上系角色，民安并没有刻意做出老成的感觉，初听时甚至会觉得这学姐声音也太萝了，但她说话时游刃有余的笃定还是将前辈派头给营造了出来。作为天文学社的唯一一名三年级生，头脑好处事又冷静的凪沙相当受到大家的敬重，两个男性更是经常被她用语言"欺负"。随着事件的调查，奏发现凪沙对于今次的事件相当投入，于是追问原因，然后得到了凪沙喜欢天文学社的大家，喜欢和大家一起努力调查，所以想好好珍惜毕业前的这段时间的答案。这个答案背后还藏着其它的难言之隐，这里笔者也不卖关子了，没错，就是用脚指甲都能猜到的政治联姻梗。

凪沙希望能体验普通的恋爱感觉，于是尝试着为奏做便当并和奏约会，想着这样就能毫无牵挂的去相亲。知道真相后的奏追到凪沙家，被凪沙喜欢热血少年漫的老管家往地上摔了 N 次以证决心后，得知了相亲地点，于是毅然前去阻扰，在撑不住的时候整个天文学社的人也前来助阵。后面的发展就实在太甜了，这要多侥幸才能碰到这么好搞定的未婚夫和老丈人啊。

当然学姐线之所以击沉人数众多，除了现在ドＭ（Ｍ是指小受，ドＭ则是说此人受到极致）众多以外，其重点还是在于攻略成功之后的几个 event，作为包含 play 元素最多，胸部也是最大的角色，凪沙的杀必死甚至还包括两人结婚多年的后日谈 scene，有一点大家的意见都是统一的，民安在这些部分里的表现尤为卓越 XD。







古川ゆい

作为宛如小公主一般的角色，ゆい在其它线路里都很影薄，当然这种影薄换来的是之后一人专属四路线的主场大井喷，但除了震撼人心的初登场以外，大家最初对于ゆい最深刻的印象还是来源于青山**ゆかり**。

这次青山**ゆかり**使用的声线相对罕见，这种将一个一个假名认真咬字的温吞说话方式让不少人大喊违和，但却恰恰符合身为半机器人的ゆい的属性，这种不谙世事的弱气声线充分体现了青山**ゆかり**的实力，中途ゆい因为模仿他人说话而骤然加粗的声音更是喜感爆棚，令人回味无穷，可以说古川ゆい绝对是青山**ゆかり**控们不可错过的一个角色。

古川ゆい最初并没有什么特别的性格，认知也和常人有很大差异，比如别人提到三围她就会面不改色地立刻报出来（PS. 数据为 81，59，86，别的不提，这胸围绝对报小了），但随着和奏坠入爱河，ゆい的形象也一步步丰满了起来，从人偶真正变成了有血有肉的人类。最初是奏创造了她的肉身，后来又是奏成全了她的灵魂，尽管编剧试图通过她独居的屋子空空荡荡没有摆设也没有装饰以及在家下身只着内裤等充满即视感的场景来塑造她性格，且最终效果让人有些哭笑不得，但相信所有玩家在终于打通 true end 后，看见ゆい那张灿烂的笑脸，先前不断读档时的种种烦躁也会被化解吧。



寻找失去的好感值

如前文介绍，三位编剧联手抛弃自己最擅长的类型搞SF的结果是眼高手低，最后甚至连表现应该在水准之上的恋爱部分也搞得食不知味，情感发展只有套路化的猛然醒悟心意＋约会＋不停推，该有的过渡和细微心理变化欠奉。

与之相对，本作的制作绝对算是一流的，整体界面和标题菜单都透着清新和精致，声优阵容除了上述的四位女主以外，山口胜平的名字绝对是一大惊喜，当然这不是他第一次大咧咧地出现的工口作里，但这样始终不遮不掩不套MJ的精神还是令人赞叹。音乐方面，橋本みゆき＋羽鳥風画的音乐组合造成的最终效果还是没办法和『水平線まで何マイル？』的茶太比，尽管试图将BGM做得精致，效果却过于繁复，花样百出的背后曲子本身显得吸引力缺缺，最具情感调动力和表现力的反而竟是H scene的两个背景乐（虽然其中一个也有专门作为煽情用BGM使用），这使得音乐整体是令人的耳朵应接不暇，却反而难以留下深刻印象。







不管怎么说，『寻找失去的未来』卖得不错，吸取了教训的TRUMPLE也不会再向上次那样瞎胡搞到最后搬起石头砸自己的脚，反正GAL界，有专门卖剧情的也有专门卖CG的，两者始终很难达成统一，未来TRUMPLE到底是不思进取地走高清CG展路线到底还是捞来一个具有实力的编剧好好整顿剧情，作为一个新厂，我们还是应该对它抱有一些期待，毕竟，从『水平線まで何マイル？』到『寻找失去的未来』，进步不能不说显著。可这终究只是我们抱有的美好理想，在『寻找失去的未来』的True end中，奏找到了两全的办法，希望TRUMPLE也能在下一作带给我们一个两全的现实。▲





微笑动画月月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持人 /Eno

春意开始盎然的四月，nico 动也自然不会寂寞！同时四月新番的开播也伴随着新的潮流到来，这一季又将有怎样的新流行也让人不得不充满期待！在那之前，不如我们先来回顾下大潮之前 nico 动惹人注目的新投稿吧！

Nico头条！音乐类别流行层出！捏他与本格并重！

『あいさつの魔法。』（打招呼的魔法）本为 AC JAPAN 在 2010 年度（2010 年 7 月 ~ 2011 年 6 月）放送的公益广告动画（sm13872944）。面向学龄前与低学年的这个广告，通过各种问候语与动物名之间的一语双关，表现了掌握礼貌用语后朋友也会不断增加等利处。本来是一个有趣但平凡的广告，在 nico 动投稿后竟没想到得到了不少新的衍生！在 J、Re:、リリィ三位翻唱歌手同时上传翻唱版之后，古参歌手久违投稿的话题性与自制卡拉 OK 的配布（sm13921298）更是引起了古参大军的积极参加，从ゴム自由度十足的版本（sm13964952），到いさじ好男人十足的版本（sm13940189），油库里（虽然不算古参也不算翻唱！）版（sm13923879）更是违和感全无，而 neko“开发”的『愛殺の魔法。』（sm13932228）激烈度则不免令人吓一跳……一时间“魔法的语言”便成为了广告中最具捏他点的“彭彭彭彭～～”（ポポポポーン）的旋律，合唱版（sm14001003）更是中毒度异常！除此之外，不甘寂寞的 nico 厨还在这个广告的基础上制作了变身萝卜风动画（sm14153918），被加以“攻強皇國機甲”名号的这个系列作为假想动画被脑补得一应俱全，OP 显然像模像样帅气满点（sm14036632），而 nico 大百科更是笑点不断！明明只是一个公益广告，发展到现在这个境地，恐怕 AC JAPAN 也始料未及吧?

另一方面，对于 nico 动的音乐爱好者说，也许 NNI（ニコニコインディーズ）并不算一个陌生的词汇。代表了 nico 动纯原创音乐的这个类别，虽然拥有不少优秀的作品，但相对同为音乐系的 VOCALOID 而言显然严重缺乏关注度。随着 nico 动翻唱类别愈发引人注目，VOCALOID P 与翻唱歌手直接的合作也不再罕见，而 4 月初集体投稿并形成假想 ALBUM 的这一张“NNI オリジナルアルバム『＆』”（NNI 原创专辑『＆』，mylist/24631112），则俨然使得 NNI 音乐重新受到瞩目，并带来了一场视听饕宴。Tr1 的 Junky 与ろん合作的歌曲『スイートマジック』（sm14044008）萌点十足，甜甜的氛围与轻快跳跃的音符融合，PV 也漂亮可爱，令人不知不觉中毒其中；tr4 的 apple41（クワガタ P）× F9 合作曲则采用了轻快的 rock 风，乘着 F9 柔和而不乏力度的歌声表达了社会人心中些许的迷茫与彷徨，静静听来不免与之心生共鸣；而 DATEKEN 与 UmiNeko 合作的 tr8『Call』则一如两人各自的风格般，有着几分闲适的帅气，温柔的旋律缓缓流淌而来，令人单



纯沉浸于最简单的音乐之中。除此之外还有とく与 MARiA 这对黄金组合带来的『ORiON』（sm14043763），而たぶん自分与彩音 ~ xi-on ~ 温暖的音乐也有着极佳的契合度，acane madder 标志性的细语风歌声在キャプテンミライ的音乐下竟有几分玄幻……如此强强联手的曲目在这 13 曲中集体联播，一口气听下来着实不免为这些音乐人的才气所折服。而其中除了一些 4 月 2 日方才投稿的新曲外，较早前投稿的曲目——如 2009 年☆彩☆与 Shake Sphere 合作的『Life』（sm8804799）也参与到本张假想专辑之中。那些曾经被埋没的好声音好旋律，也值得藉此机会细细聆听。











NICONICO

NICO NICO

Nico推荐!

你知道多少P名? 第一次P名大战!

VOCALOID类别活跃着无数P主，而你知道他们所有人的名字吗?由maretu投稿的“【初音ミクオリジナル】P名言ってみろ!【550人】”(试说P名! sm14100039)便成了让VOCALOID爱好者眼前一亮的电波曲。在第一版中连续唱(说?)了550位P名，其中也不乏早已引退的P，相当大部分都令人颇感陌生。但电波度十足的旋律和歌词还是极富冲击，虽然同样令人忍不住吐槽“XXX怎么不在?”等等。而作为这首歌Answer song中的代表作，由卑屈P投稿的“【初音ミク】P名言われてない【便乗リジナル】”(P名没被喊到，sm14113859)则表达了没有在此曲中被提及的郁闷心情，略带感伤的氛围与不乏可爱的画面也让人心声共鸣;同样，アキバヲタP的猫村いろは曲『P名言われたかった』(想要被喊到P名，sm14117387)也表达了自己的名字在歌中没有出现的怨念心情，而其他诸多没有被喊道的P主也纷纷自作曲强调自己的存在感(具体可参照tag“P名言われなかった人リンク”)。而之后，maretu本人也投稿了标题为“【初音ミクオリジナル】P名言ってみろ!完全版【1089人】”(sm14149579)的“新作”——而让人始料未及的是，这却是一个华丽丽的钓鱼视频，断然不是正经的原创曲(笑)。这样的娱乐精神在让人一笑的同时，也不免更加期待完整版(如果有的话)的问世了呢!







赛璐璐风MMD? 3D向2D的“进化”!

『こっち向いてBaby』(ryo)作为PSP游戏『初音ミク -Project DIVA- 2nd』中的主题曲，在游戏内外都有着相当的人气。而除了OP PV外，游戏进程中的PV也令人印象非常深刻——西式小酒馆般的舞台，Miku俏皮中又可爱满点的动态，都与歌词里小恶魔的少女心相称，中毒性极高。2010年末由39歳P使用MMD再现的『こっち向いてBaby』PV(sm13129006)投稿之后，2011年初更是公开了该PV的舞台资料等，这也使得不少MMD爱好者藉此纷纷用自己心爱的MMD角色再现这一经典PV，并有了诸如风见幽香版(sm13331196)、Enoch版(sm13367706)等诸多版本。





3月末，晚了潮流半拍由弥栄(投稿者名)所制作的赛璐璐风咲夜版『こっち向いてBaby』(sm13985226)投稿。几乎看不出是MMD处女作的完成度中，偏暗的色调极佳地还原了赛璐璐动画的风格，仿佛八十年代的动画画面般，几乎看不出3D MMD的痕迹。这着实是一种奇妙的尝试，在利用3D简单地创造出舞蹈PV的同时，运用特殊手法还原成为的2D动画感对长年来的动画迷而言更具魅力与亲切感。再次被扩展开来的MMD可能性，这位up主今后的活跃也同样值得期待!





Nico推荐! 木吉他的本气! VOCALOID名曲25首连弹!

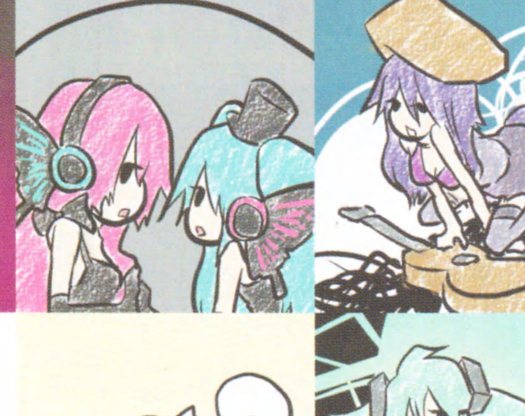


在演奏类别中，虽然电吉他的演奏随处可见，但提到木吉他（Acoustic guitar）演奏的话，恐怕不少人都会首先想到他——おさむらいさん（mylist/2776780）。投稿作品中大量使用木吉他、古典吉他等进行演奏的おさむらいさん，总能游刃有余地将属于吉他最原始美妙的声音表现出来，拨弦间跳动的旋律令无数听者为之折服。此次おさむらいさん所投稿的VOCALOID25曲连弹（sm13927098）长达37分钟，从wowaka、ハチ到DECO*27的人气曲，到温柔恬静的『S・K・Y』、『夕日坂』等曲目，时而爽快时而抒情时而惆怅，选曲搭配与衔接上更是漂亮至极，令人丝毫感觉不到时间的流逝般，在37分钟欣赏了令人耳熟能详的25首名曲。笔者尤为喜爱开首几分钟快曲的衔接，尤以『リンネ』之处的些许感伤打动人心；而27分处从『リスキーゲーム』到『magnet』的过渡更是将一种禁断而浪漫的氛围渲染到极致。来自最为质朴的乐器之声，也让听者感受到了属于音乐至纯的美感。

















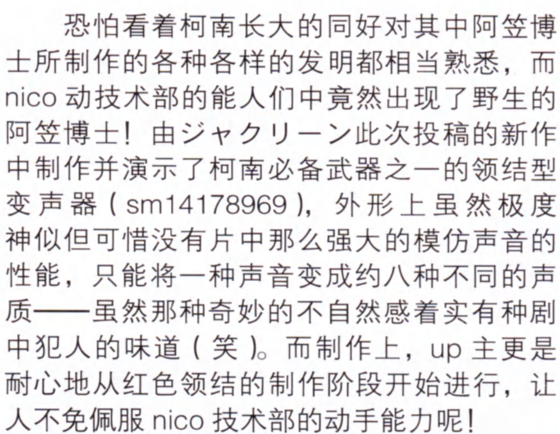




野生的阿笠博士！？ nico技术部再显威能!

恐怕看着柯南长大的同好对其中阿笠博士所制作的各种各样的发明都相当熟悉，而nico动技术部的能人们中竟然出现了野生的阿笠博士！由ジャクリーン此次投稿的新作中制作并演示了柯南必备武器之一的领结型变声器（sm14178969），外形上虽然极度神似但可惜没有片中那么强大的模仿声音的性能，只能将一种声音变成约八种不同的声质——虽然那种奇妙的不自然感着实有种剧中犯人的味道（笑）。而制作上，up主更是耐心地从红色领结的制作阶段开始进行，让人不免佩服nico技术部的动手能力呢!

在此作之前，ジャクリーン还曾制作过麻醉枪手表（sm4891988），仿真地可以发射麻醉针的细腻之处让人印象深刻；此外还有可以偷藏DEATH NOTE的手表（sm4472229），怪盗KID爱用的发射扑克牌的手枪（sm6557955），乃至magnet里的蝴蝶耳机等等。看了如此“技术”的视频后，也让人不免有些手痒想去做手工了吧?





新男声 VY2 发售在即！先行公式曲抢先听！





最大限度强调 VOCALOID 的声音而非角色的 VY1 在先前发售后，便以性能之强而在一定范围内得到了极佳的评价，而没有角色外形设计也使得这个系列与其他 VOCALOID 有一些不同的氛围。如今 VY2 则以男声 VOCALOID 的身份公开，在 nico 动上先行放送的公式 DEMO 同样引起了注目——除了『安里屋ユンタ』（sm14120986）、『貴方に花を 私に唄を』（sm14156205）两曲之外，与 VY1 合唱的『サンドリヨン』（sm14211403）更令人一下感受到 VY 系列的实力。安定稳重的声线，更加贴近真人声音的力度与空气感，着实有着耳目一新之感。与最近的新 VOCALOID 相似，VY2 也躲不开关于声质相似的讨论——神似 KAITO 或冰山老师等等的诸多疑惑性评价也迅速出现。不管怎样男性阵 VOCALOID 的增加与平衡还是让 fans 欢欣鼓舞，而他今后能否得到 P 主们的青睐更值得期待！此外需要在意的还有，虽然并没有具体的角色形象，但产品外包装上帅气的日本刀还是惹人遐想。而 VY2 今后二次创作的同人绘中，恐怕也将会以和风帅气的形象为主了吧？



Nico 新闻！ 四月大热门『日常』冲击性的 OP 竟出自他手！？

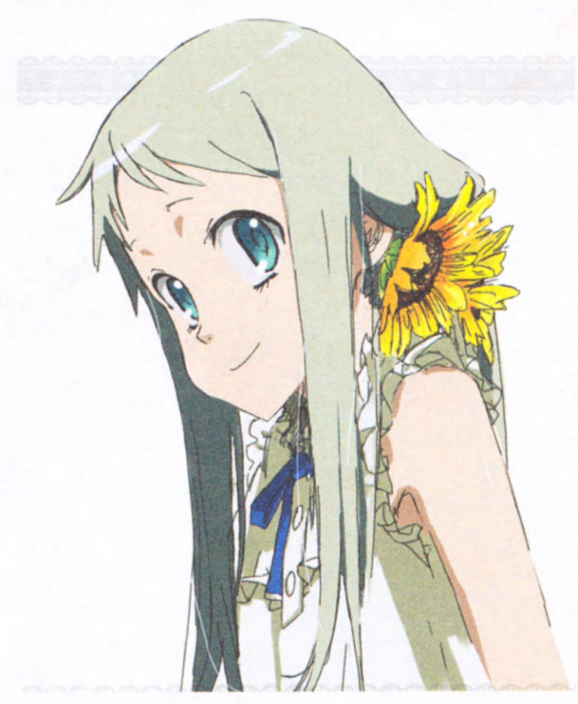
京都 Animation 走捏他搞笑路线的动画向来是有着电波般的中毒性与大红大紫的潜力度，而四月新番『日常』也因此在放送前便相当引人注目。而不负众望带来有些脱线又爽快十足的 OP 曲『ヒャダインのカカカタ☆カタオモイ -C』的，却是那位 nico 厨无人不知无人不晓的ヒャダイン！作为古参从早期便将游戏音乐编曲演唱并因此大红大紫的他，实际上还以“前山田健一”的名义活跃在职业音乐人界，并经手不少动画歌曲的制作。而此次他不仅担当起『日常』OP、ED 的作词作曲编曲，OP 更是以ヒャダイン名义亲自演唱！而如果你听到歌中有女声也不要奇怪，这正是ヒャダイン的分身“ヒャダル子”哦！将自己的声音进行技术调整后所塑造的这个女声，也一直以来为 nico 厨们所津津乐道。日前由ヒャダイン本人上传的本曲实写版 PV 中，不仅有ヒャダイン本人帅气登场，还有女优、歌手的麻生夏子参与出演（当然，





只是出演而已）！讲述了单相思主题的这一曲，在两人可爱的演绎下也令人忍不住微笑起来呢！

进入今年后在商业动画与 nico 动同时活动的音乐人显然有增多的趋势，同样是四月新番的『我们仍不知晓那天所看见的花的名字』（あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。）中，ED 曲启用了已解散组合 ZONE 的名曲『secret base ～君がくれたもの～』并重新编曲，而担当重任的便是由 VOCALOID 名 P ハチ、wowaka、とく、古川本舗四人所组成的制作组合。在动画第一话结束时所收听到的版本为来自とく的编曲，而之后又会有怎样其他的版本更是让人期待！







Reitaisa

■文 / 石马戒严

Remilia Scarlet

春恋百花梦惜别

8 ——例大祭 8 音乐巡礼

REITAISAI Music

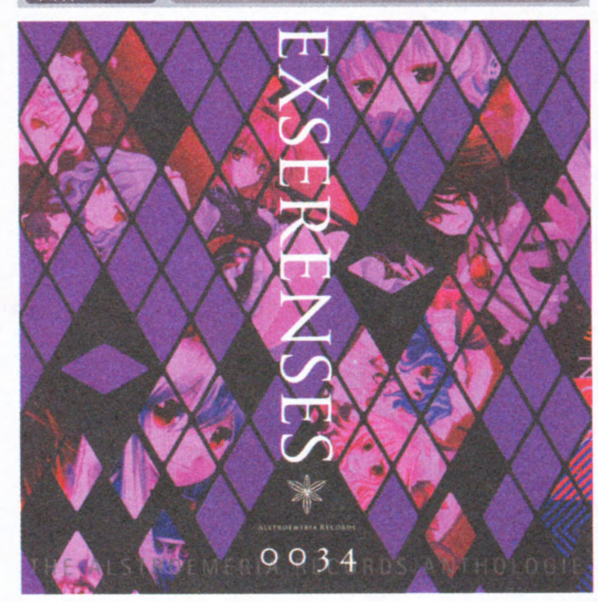
PROJECT

在 3 月 13 日的第八回博丽神社例大祭召开前两天，日本列岛遭遇了史上最大的九级强震，大灾当前，举办任何文娱活动都是不合时宜的，例大祭因此推迟到 5 月 8 日，注定在例 8 上唱主角的东方新作体验版『东方神灵庙』被唯一的创作者 ZUN 神主大人藏着捂着，本是要等到正式召开日才能得见庐山真面目的，后来为了支援地震，神主在 4 月 15 日将『神灵庙』的体验版放在了自己的 BLOG 博丽幻想书谱上供人下载。其他的原本准备在例大祭 8 上颁布的 CD、本子、游戏等作品，也陆陆续续通过网络通贩的形式跟东方控们见面了。

时至今日，东方早已不是东方控的东方，任谁都能轻易的发现已经有越来越多的创作者们加入到了东方的队伍中来，几乎快要演变成无画师不东方，无乐师不东方，无歌姬不东方的局面。本届例大祭 8 的音乐部分总体来说水平相当高，虽然原曲永远都是那些，但总能被编出不同的新意来，在熟悉得不能再熟悉的旋律中，听到的却是陌生的感觉，永远是东方音乐之所以吸引人的最大魅力之所在，此外，例 8 上的精选集也是历年来最多的一次，所幸各家的精选素质都不俗，让人不免对那些吃老本的行为少了几分苛责。那么不多说了，就让我们来看看本届例大祭的亮眼之作吧！

EXSERENSES

团体 • Alstroemeria Records



一直感觉例大祭 Alstroemeria Records 比起 Comike，比较不太重视例大祭，基本上每届 CXX，AR 都能拿出像模像样的作品来，可是例大祭的专辑，总让人感觉有点混，要么就是精选集或 EP。于是越来越红的 Alstroemeria Records 在例 8 上推出的，是一张很坑爹的精选集，专辑收录了编号 ARCD0019 以来的热门歌曲，与 masayoshi Guest Studio "Syrup Comfiture" 时的一首作品，虽然是坑爹精选集，不过在选曲上秉承了高质高人气的原则，基本上都是 AR 粉丝们耳熟能详，可以跟着旋律哼哼唧唧的那一批。有时候很想吐槽 masayoshi，即使是出精选集，好歹也应该来首新曲，抑或附赠几首之前老歌的混音版，不过看在这次没有再出现『Bad apple!!』混音版的面子上，就不再苛责什么了。

Re:Birth



团体 • efs



efs 是一支很有实力的东方团，一方面由于恪守出品必精的原则，产量不高；另一方面比较低调，不搞噱头，一直以来都难以跻身一线团的行列，这张『Re:Birth』是 efs 的 8th Album，也是一张 efs 实力的集大成之作，虽然是一张精选集，却很有诚意，大多数的歌曲都有重新编排过，照 efs 的说法是一张全曲都加入了小提琴伴奏的专辑，由 TAM 负责小提琴部分，编曲还是 efs 的主催乐师八神将義，画师 Cetera（セトラ）绘制的爱丽丝调戏雏人形的百合封面也十分华丽。



特别推荐一下小提琴编曲版的『Cleave My Way』，原来的版本便已经足够华丽了，加入了小提琴伴奏的新版更是华丽度 +MAX，让人忍不住一遍遍 Loop。在『恋色マスタースパーク』与『ブクレシュティの人形師』两首名曲之前，还特别加上由各自的主唱歌姬結城京華与阿部左的独白（PS：結城京華的说话的声音有够难听，阿部左的声音倒是很萌，不过結城京華算是歌姬中的美女，键入 google 搜索就能看到），更为深刻地表达了歌曲的内涵，其他的老歌也多多少少有些变化，虽说是冷饭，却也是诚意满满，决不坑爹的一张冷饭。





Edis r vir -Riverside vocal best album & ryuno's art works vol.1-

团体 • Riverside

『Edis révir –Riverside vocal best album & ryuno's art works vol.1–』是本届例大祭上涌现的无数冷饭中的一张，收录了 Riverside 之前专辑中的 Vocal 曲，编曲者包括 yoc.、すのうまん、Cororo、KNHEZiXYTH 等，由秣本瑳羅一人负责全部歌曲的演唱，此外还加入了一首 rice 的 Guest（基本可以无视）。在笔者心目中 Riverside 是如同 efs 一样低调而有才华的团体，具有一线的实力，却始终在二线徘徊。

Riverside 初次登场是 2007 年 11 月 24 日的東方不敗小町 4，当时颁布了一张『风神录』中心的编曲集『鏡花風月』，接下来又在 2008 年 8 月的 C74 颁布了『永夜の理』，在 2009 年 3 月 8 日的例大祭 6 上推出的『東方ぱーぷる』中，Riverside 迎来了 Vocal 秣本瑳羅，笔者第一次注意到他们也是从这张专辑开始的，虽然并不是可以令人一听钟情的华丽，却也流露出一种小众的情调，似乎是在静静等待有心人的注意。很快，Riverside 就在 4th『Gran Magna』中让人惊艳了，相信不少人都听过那首用造语歌词演唱的『廃獄のロア』，它便是出自『Gran Magna』，这首『廃獄のロア』的原曲是『地灵殿』中的热门『廃獄ララバイ』，编曲后的版本完整地再现了原曲中那种荒凉落寞的意境，秣本瑳羅略带童稚的声线悠悠唱着全然听不懂意思的造语歌词，仿佛被难言的悲伤一点点浸透，最后陷入无尽

的安眠……完成度极高的『廃獄のロア』即便在神曲辈出的『廃獄ララバイ』二次创作中，也称得上是数一数二的经典名曲。

尽管造语在 Anison 和同人音乐界很常见，但在东方音乐中，确实是比较少见的（印象中也只有五条下位用过几次），也正是这首独辟蹊径的优美造语歌为Riverside打开了知名度。其后 6th『Moonlight Windia』中的『Aisya -ye ru amma-』一曲，Riverside 又再度玩起了造语，原曲是民族风调调并不浓郁的『妖怪の山 ~ Mysterious Mountain』，可是经过了 Cororo 有如神来之笔的编曲（『廃獄のロア』的编曲也是 Cororo），让『Aisya -ye ru amma-』听起来充满了再正统不过的民族风的调调。这首歌里很多地方都能让人产生强烈的既视感，特别是突入副歌部分的吟唱，像极了『海猫鸣泣之时』的 OP『片翼の鸟』，可惜秣本瑳羅没有志方あきこ那般华丽的声线，演唱起来略有些气势不足，不过听听清亮甜美的少女声唱民族风却也别有一番风味。除去两首值得强推的造语民族风，Riverside 的其他歌曲也相当不错，风格从涵盖 Trance、Rock、Pops、电波等多种，甚至你还能从他们的专辑中听到梶浦由纪式的宗教咏唱元素，虽然又是一张冷饭的专辑，但能一次性将几年来的精华一网打尽，偶尔炒炒冷饭又有何妨？



LoveBest

团体 • Syrufit / Poplica ＊

又是一张炒冷饭的专辑，收录了 Syrufit 和 Poplica ＊过去的 12 首 Vocal 作品，其中有四首歌曲进行了重编曲，推荐 Tr.1『innocent 2011 rearrange mix』，重编曲的『innocent』比原版华丽了不少，笔者很喜欢其中的一段歌词，“月沉归大海，海深藏月影。影中暗生光，光来向明月。”写得很有哲理。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『幻想乡旅游手册』
作者：小强　出品：崩坏一番工作室
http://hi.baidu.com/ 崩坏一番工作室 /home





Reitaisa

もっとらぶれすっ！

团体 SYNC.ART´S

于是五条下位统帅的SYNC.ART'S在本届例大祭上推出的也是一张冷饭，专辑是2007年例大祭4上颁布的『らぶれす-Loveressive-』的再录版，同时还附送了两首歌，一首是邀请了TAM进行现场演奏的重编曲版的『grown baby's breath』，一首是卖萌版的电波歌『こい☆れぽ-Rock With You-』(可以说只有这首是新曲)。全部歌曲都是五条下位编曲+桃梨作词主唱的整容，此外还有葉山りく、遊女、結月そら、愛原圭織等歌姬的Guest，毫不讳言地说这是五条下位一张很没有诚意的冷饭，再录版更堪称冷饭中的冷饭，不过看在大部分歌曲还是很好听的面子，还是推荐给各位读者吧。



Overture|KANA、Overture|SUWA

团体 ALiCE'S EMOTiON、C.H.S

『Overture』是老牌的东方硬核团ALiCE'S EMOTiON与C.H.S合体后推出的合同企划，创作的原型是诹访大战，专辑分为“KANA”和“SUWA”两张，由REDALiCE负责神奈子的部分，C.H.S的t+pazolite负责诹访子的部分。Vocal部分除了ALiCE'S EMOTiON家的野宮あゆみ与C.H.S家的リズナ，还有大家熟悉的shihori、荒牧陽子、三澤秋、坂上なち、3L等歌姬参与。合同专辑中最重要的两首歌当属『OverturelKANA』中的Tr.2『Foughten Field』和『OverturelSUWA』中的Tr.2『faith ofthe 540°』，演唱者分别是两位当家歌姬野宮あゆみ与リズナ。『Foughten Field』的原曲是神奈子的THEME『神さびた古戦場 ～Suwa Foughten Field』，曲风上偏向高速高能量的Eurobeat，歌词并没有直接描写诹访大战，而是刻画了一位神明内心的志向与踌躇，人们已然忘却了那场壮绝惨烈的战役与上古时代传承的信仰，追到何处，才能找回这些失去的东西？『faith ofthe 540°』的原曲是诹访子的THEME『ネイティブフェイス』，没有神奈子的思虑深沉，这首代表诹访子的歌曲中传达出来的是人生苦短，当及时行乐的欢快。其中有一段歌词十分有趣，“被蛇盯上的青蛙，或许不知大海，但是知晓了大地与天空，这样已足够不是吗？”既点明了诹访子与神奈子的关系，又从“井底之蛙”的典故中发掘出新意，リズナ幼齿的声线唱起这种电波歌来毫无造作，让她来代言诹访子实在是再合适不过了。

除去两首核心的曲目，专辑中的大多数歌曲都值得一听，可以算是近年来ALiCE'S EMOTiON最出彩的作品(虽然是与C.H.S的合作)，尤其推荐『OverturelSUWA』中的Tr.10由3L演唱的『桜華月想』，原曲是『红魔乡』中不太起眼的『妖魔夜行』，REDALiCE的编曲为本来略有些平庸的旋律增添鲜活的印象，3L不时在少女与御姐中转换的声线更为歌曲增色不少。

值得一提的是，REDALiCE在官网上表示将会把专辑贩卖的收入全部捐给日本地震的赈灾工作，REDALiCE、源屋、t+pazolite等人参与的将在东部与西部分别召开的硬核LIVE“TANO*C TOUR 2011 EAST&WEST”的收入也将全部捐给日本红十字会，同时REDALiCE还在官网上贴出了日本红十字会的LINK，希望浏览网站的人也能直接捐款给日本红十字会，支援东北大地震。





AVENGE

团体 GET IN THE RING

GET IN THE RING 是一支在例 8 上强势登场的新人团，本届例大祭他们一口气推出了两张专辑，一张混搭专辑『AVENGE』，一张以『儚月抄』为印象的『AWAKE』。GCHM 是该团的主催与乐师，同时他还负责了一部分作词，歌姬みぃ包揽了全部歌曲的演唱，还有一首『雪琥珀 -snow amber-』是与活跃在 NICO 和同人界的℃ iel 所合唱。虽然是初登场的新团，但 GET IN THE RING 已经展现了惊人的实力，专辑中的每首歌都很好听，没有一首是凑数的鸡肋之作，不管是喜欢的电子的热烈，摇滚的极端，还是中意爵士的小资情调与流行曲的抒情，都能在 GET IN THE RING 的曲调中得到满足。

みぃ的声线可少女可御姐，可硬可软，不管演绎何种歌曲都毫无违和感。本想从专辑中找几首强推的歌曲，但是听来听去还是觉得全部的歌曲都一般动听，于是作罢，至于他们有多出色，还是请各位读者亲自去聆听感受吧！



Reitaisa

鬼伽草子

团体 UNDEAD CORPORATION

在东方音乐中，物语性是一直贯穿其中的的主题，填词时或多或少的要考虑到原曲的意境或是对应人物的故事背景，尽管也有一些全然脱离东方背景抑或联系甚少的歌曲，不过此类作品听来总有点违和感，所以所谓的物语性其实也是东方音乐至关重要的一环。『鬼伽草子』便是一张将物语性发挥到极致的专辑，由重低音金属乐团 UNDEAD CORPORATION 负责制作，パインツリー编曲、パイン作词，启用据说是能唱出怨念曲调的ランコ(豚乙女)、めらみぽっぷ(こすもぽりたん)、桂琳等三位歌姬担任 Vocal，还专门请来了まさきんぐ演奏尺八。

专辑以金属 + 和风的曲风为主，几位歌姬的表现都可圈可点，不过比起轰鸣的重低音、悠远的尺八与和太鼓，歌姬们四平八稳的演唱，最为出彩的当属パイン所做的歌词，要理解这些歌词，不仅要熟知东方的设定，还需要了解一些日本神话的背景知识。

Tr.2『奇稲田姫』唱的是须佐之男和奇稻田姬的故事，原曲为『稲田姫様に叱られるから』，词作者将『风神录』中的幻想乡之秋与奇稻田姬联系起来，把黄泉之国，须佐之男斩杀八歧大蛇，唱着日本最早的歌谣“八云涌立兮，出云清地八重垣。欲笼妻于此，遂造出云八重垣，在此八重垣之中。”将奇稻田姬迎娶回家等等传说融汇进了歌词中，用词华丽考究，各种典故散落其间，展现了极高的完成度。Tr.3『永月夜』表现的则是获得了永远的辉夜姬内心的孤寂，不管如何纵情喧闹，打发的亦只是片刻的无聊。Tr.4『渦』将三月三日摆上雏人形为女孩祈福的习俗与东方里厄神键山雏的设定糅合在一起。Tr.6『両目ひらけば桔梗咲く』则是被抛弃的伞妖的怨怒，歌词中 28 个汉字将小伞心中的悲伤寂寞痛苦绝望表达得淋漓尽致，一下子将人拉入了恐怖和风怪谈的氛围中。Tr.7『ムラサ』唱出了村纱在海底暗无天日的日复一复。Tr.8『天涯』选取了提起和风必然会首先想到的『砕月』作为原曲，歌词描绘了一场极尽华丽之能事的鬼族夜宴，举杯邀月，今朝有酒今朝醉！除去 6 首 Vocal 曲，专辑中还附赠了全部歌曲的 karaoke 版，没有了引人侧目的歌词，倒也更能让人领略到 UNDEAD CORPORATION 颇为不俗的编曲实力。同时为了支援地震救灾，パインツリー也承诺将专辑的一部分收入捐给日本红十字会。







SAQURA

团体 TAMUSIC

一直以来，TAMUSIC 给人的印象就是用原声乐器现场演奏的团体，2010 年 3 月 14 日的例大祭 7，TAMUSIC 联手 CyberCats 的 KEIGO KANZAKI 和歌姬美里推出了一张 Vocal 集『QUALIA』，此后慢慢从编曲伸向了 Vocal 的领域，不过专辑挂的虽是 TAMUSIC 的名，主要的编曲人却是 KEIGO KANZAKI，TAM 只负责小提琴的演奏和担任制作人，其后的 C78，TAM 又勾搭上了 LC:AZE 的琉姬アルナ和 GIN 两位乐师，推出了专辑『CROW WING』，Vocal 也从美里一人独霸，变成了℃iel、miko、nayuta、YUNA、仲村芽衣子等歌姬百花齐放的局面。

本届例大祭 8 的『SAQURA』是 TAMUSIC 第三张正儿八经的 Vocal 集，编曲主要由 KEIGO KANZAKI 和琉姬アルナ负责，TAM 也有参与编曲工作，与 GIN 一起将『禍福忘却型アポトーシス』改编成了 Classic Ver.，Vocal 包括美里、℃iel、YUNA、HVL 等，选择的原曲都是『竹取飛翔』、『感情の摩天楼』、『少女さとり』、『ネクロファンタジア』、『幽雅に咲かせ、墨染の桜』等最热门的一批，原曲的魅力，配上中规中矩的编曲与 TAM 上等的小提琴演奏，倒也颇为入耳，只是许多细节还不够精致，或者说总有着这样那样的不足，听完整张专辑，会感觉每首歌都还算不错，但又没有一首能单独挑出来的惊艳之作，总的说来还是一张不错的例 8 专辑。推荐 Tr.6 的『Bad apple!』，听惯了烂大街的 AR 版烂苹果，不妨听听美里版的烂苹果来抵制洗脑！

夢想演舞 妖之理

团体 · 六弦アリス

六弦アリス的东方“夢想演舞”第二弹『夢想演舞 妖之理』于例 8 上颁布，前作『夢想演舞　月之理』是以“妖精 + 红魔乡”作为主题，续作则将主题换成了『妖妖梦』，同时六弦アリス不改爱玩噱头的本色。与『夢想演舞　月之理』一样，『夢想演舞 妖之理』中附送了一张 A4 打印纸，里面画了 N 多奇奇怪怪的人物，玩家要与妖梦合作，在赏花客中把幽幽子找出来（前作是找魔理沙）。六弦アリス不愧是以哥特金属著称的乐团，即便是制作东方专辑，之前那种暗黑阴森的风格也绝不会忘记带进来。与其说这是一张东方专辑，倒不如说是一张可以听见若干东方旋律的哥特金属专辑，比起前作或多或少还有些东方味，『夢想演舞 妖之理』则主要是六弦アリス个人趣味的展示，只是六弦アリス整体流露出来的感觉太洋气，与『妖妖梦』侧重和风的印象多多少少有些不搭。



TOHO EUROBEAT VOL.3

团体 · A-One

A-One 的“TOHO EUROBEAT”系列终于出到了第三弹，编曲阵容与前两弹差不多，一大帮 EUROBEAT 爱好者都有被招至旗下，其中最有名的当属东方 EUROBEAT 的倡导人 ELEMENTAS 与在 NICO 以“Night 系列”大红大紫的 samfree，其他还包括秋葉工房 DJ Command、KIZUNA RECORDS 的 Sugano 和 T.Stebbins，曾经以一曲『White Lotus...』感动千万听众的 lily-an 也有参与进来，与 samfree 合作了一首『Imitation XXX』。



比起前两次有些杂乱的选曲，『TOHO EUROBEAT VOL.3』将选曲限定在了『红魔乡』，封面也应景地换成了鬼妹 COS 版的蕾米莉亚。也不知是赶进度还是怎么，东方 EUROBEAT 第三弹明显有些疲软，也不像前两张那么有爱，希望第四弹能再度让人找回惊艳的感觉。

永き夜のロンドII

团体 · Silver Forest

Silver Forest 是个名副其实的量产团，但奇怪的是他们虽然高产却又能在一定程度上保证质量，本次的『永き夜のロンド II』是 C79 上推出的『永き夜のロンド』的续作，除去『永夜抄』中心的编曲和 Vocal，还有一首『silent moon…』是原创曲，大概是笔者对 Silver Forest 调调的 Trance 和 Rock 太过于审美疲劳，对专辑的感觉比较一般，推荐 Tr.1『into the area』、Tr.2『invisible trickster』和 Tr.7 重编曲版的『Seventh Soul KaNa Remix』。



Definite Energy

团体 · EastNewSound

技术麻麻又爱量产，以歌姬 + 噱头取胜的东方名团 EastNewSound 在平庸了好几作之后，终于在例 8 专辑『Definite Energy』中找到了感觉。本次的专辑是 ENS 的东方编曲第七弹，以深受众多乐师热爱的『永夜抄』为中心，Guest 歌姬包括茶太、リツカ、びびあん、Tsubaki、Cryu、紫咲ほたる等六位，推荐 Tr.3 茶太的『sound of carnation』，由 ENS 的一把手黒鳥负责编曲，原曲是神曲辈出的『月まで届け、不死の煙』，很多时候 ENS 的歌不是不好听，而是听过就忘，不会给人留下太深的印象，这首歌倒是让人找回了 ENS 最初的巅峰时期的感觉，听一遍就能跟着哼唱。くまりす的填词处处流露出灵气，为之增色不少，一直认为歌词亦是 ENS 成功的关键因素，希望 ENS 在大卖噱头之余，也能注重提升一下歌曲的品质。



東方閃嘯歌 ～Phantom and Reality～

团体 · いえろ～ぜぶら

简单的编曲，对原曲的忠实，冲着藤宫ゆき和うっち一两位歌姬，听听也无妨。





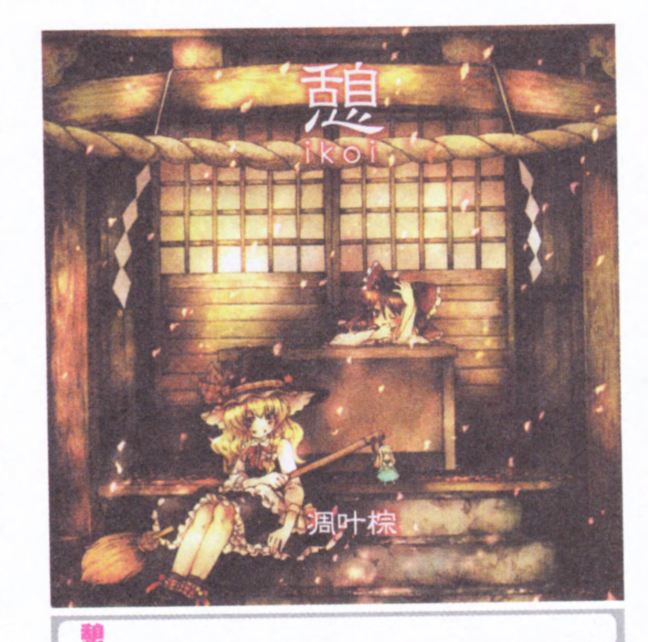
うたかた

团体 38BEETS

38BEETS 是藤谷尚希主催的一支新晋东方 Trance 团，2009 年 10 月 11 日的东方红楼梦 5（也是 M3-2009 秋举办的同日）才第一次亮相，短短两年不到的时间，38BEETS 已经出到了东方编曲集的第九弹，个人感觉藤谷尚希的技术在东方电子系乐师中属于中上的程度，偶尔也能制作出让人眼前一亮的乐曲，不过可能由于资历尚浅，加之不是实力超强的级别，让 38BEETS 始终挂在二三线的位置，本次的专辑『うたかた』是 38BEETS 实力最高的一张，推荐 Tr.1『隔絶的領域』，丰富的编曲与琴音拿捏准确的演唱，将这首歌演绎得华丽而哀伤。Tr.11 的『桜』也同样值得推荐，将『さくらさくら　～ Japanize Dream...』这首和风曲调浓郁的原曲融汇进电子的曲式中，琴音的好声线亦是点睛之笔，听到这首歌仿佛也能感受到扑面而来的春意，残留着冬日面影绽放的是，如飘雪般的缤纷散落……







憩

团体 凋叶棕

继听稗田阿求讲那过去的故事的『謡』、跟着秘封组去旅行的『廻』之后，凋叶棕推出了东方物语系列的第三弹『憩』。本次的主题是闲适的幻想乡，专辑包括两首 Vocal 和 5 首 Arrange，由 RD-Sounds 负责编曲，めらみぽっぷ演唱，はなだひょう绘制插画，专辑的风格清新恬淡，需要细品方能听出其中的味道，适合听厌了电子时的口味转换。

日月星心

团体 ししまいブラザーズ



ししまいブラザーズ向来走的是清新治愈的路线，多用原声乐器来进行演奏，以前只有 NAKI 一位主要 Vocal，本次还请来了市松椿与 Cathy 两位 Guest 歌姬，不过声线的感觉和 NAKI 差不多，一样是甜而不腻让人联想起春日暖阳的治愈声线。三位歌姬还有合唱一曲有如圣歌轮唱般的『空に満ちる光』，ししまいブラザーズ本就是治愈系爱好者不可错过的团体，本次亦不例外。



passion -Dancing Battle Girls-

团体 556ミリメートル

556ミリメートル放在官网上的自我介绍很有意思，明明是第一次推出专辑，却大言不惭地自称人气团，与其他许多团体一样，556ミリメートル走的也是东方 +Trance 的路线，主催乐师是 Tomoya，同时请来了 ENS 的きりん氏和 LiLA'c Records 的 Irus 两位 Guest 乐师，参与歌姬是活跃在 NICO 与同人音乐圈的めらみぽっぷ、Salita、鹿乃、℃iel、ヲタみん、えみぃ、Cathy、ななひら等人，与上面笔者推荐的专辑一样，适合喜欢电子魔音穿耳的狂人们！



Little Prayer

团体 Amateras Records

Amateras Records 是一支以 Tracy 和 Sofi 两位乐师为中心展开活动的新晋团，两人大概跟 NICO 歌姬的关系不错，第一张专辑有ヲタみん助阵，本次的『Little Prayer』则是请来了能歌善舞的 NICO 红人实谷なな，其实专辑的质量比较一般，只向喜欢电子魔音穿耳的狂人们推荐。



Reitaisa



ataraxia - 願うは儚き幻想の -

团体 · 君の美術館

『ataraxia – 願うは儚き幻想の –』是一张将侧重点放在东方角色身上的专辑，曲名都是"角色 + 哲学名词"的形式，譬如『アリス・マーガトロイドの形而上学』，乍一看确实很有意思。不过也如同许多同类专辑一样，是一张噱头大于内涵的专辑。

FIORITA -フィオリタ-、AGGRESSIVE EXPLOSION、RUSH!

团体 · C-CLAYS、K2 SOUND

每届CXX、例大祭都会露面的高产团C-CLAYS和他们的马甲K2 SOUND本次又为大家带来了三张专辑，一直觉得C-CLAYS是将高产与质量平衡得最好的团体，在CXX和例大祭上期待C-CLAYS的音乐与植田亮的封面图，也成了东方控们的例行公事之一。



Scarlet Shooter

团体 · SOUND HOLIC feat. 709sec.

曾经辉煌的SOUND HOLIC逐渐被小受基佬709sec.侵占了，本届例大祭上颁布的又是受男709sec.的个人专辑，专辑由他一个人包揽了全部的编曲（除去Tr.10『SEVENTH HEAVEN』是709sec.与Ni-chi.K的合作），SOUND HOLIC中活跃的Blue E负责作词，同时709sec.还兼任绝大多数歌曲的Vocal，野宮あゆみ、Nana Takahashi、ユリカ、西宮れん等四位经常在SOUND HOLIC专辑中露脸的歌姬成为了709sec.的Guest，虽然一直认为男Vo在东方音乐中属于应该被全面扑杀的异类，不过一旦接受了709sec.的小受声线，就会发现其实他的专辑听起来还挺带感的。



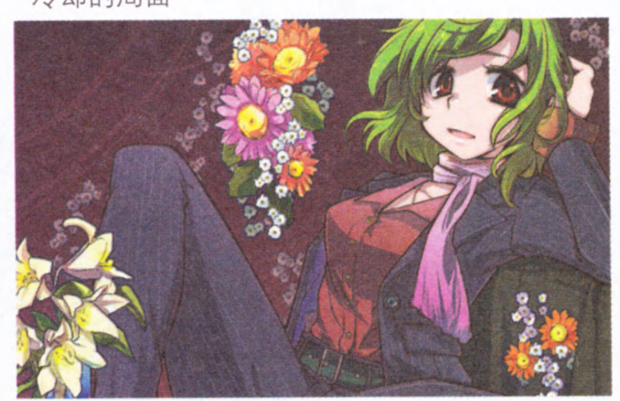




From The Bottom Of The Heart

团体 · CROW'SCLAW

在许多坚持做Arrange集的乐师纷纷推出Vocal集之后，老牌东方金属团CROW'SCLAW也没耐住寂寞，推出了第一张Vocal专辑，由鹰负责编曲，池田燮和めらみぽっぷ担任Vocal。一直认为CROW'SCLAW是一支颇具实力的乐团，若要列举东方金属，首先想到的必然是他家，硬的技术摆在那里，即便是做Vocal的新手，却也相当值得一听，只可惜Vocal的表现让人有些失望，于是出现了曲子可以燃成灰，Vocal一出来又马上让人冷却的局面……




我的哥哥不可能有后宫
——『俺妹不可能这么可爱』游戏版完全体验报告
■文／秋叶

众所周知，GALgame 这一载体，和动画、漫画最大的不同就在于开放式的结局，玩家可以通过自己的选择触发不同的事件，最终达成和不同的女主角之间的结局；而对于那些人气超高不可攻略的角色，如果玩家们的需求足够强烈，制作公司还会顺水推舟地推出续作、FANDISC 之类的用来大肆骗钱。反观动画和漫画方面，女主角基本上就是唯一的女主角，故事的焦点会集中在男女主角身上，最后的结局也是固定的，观众们只有默默接受作者的安排。

然而去年十月新番中的两部改编动画悄悄地改编了这个传统，一部是改编自小说的『我的妹妹怎可能这么可爱』（以下简称“俺妹”），另一部则是改编自美少女游戏的『缘之空』。很凑巧，这两部同一档期的作品，都是妹控系作品，也许妹妹就是由上天选定的在黑暗中变革世界的一股力量吧！

我的妹妹 不可能有两个结局

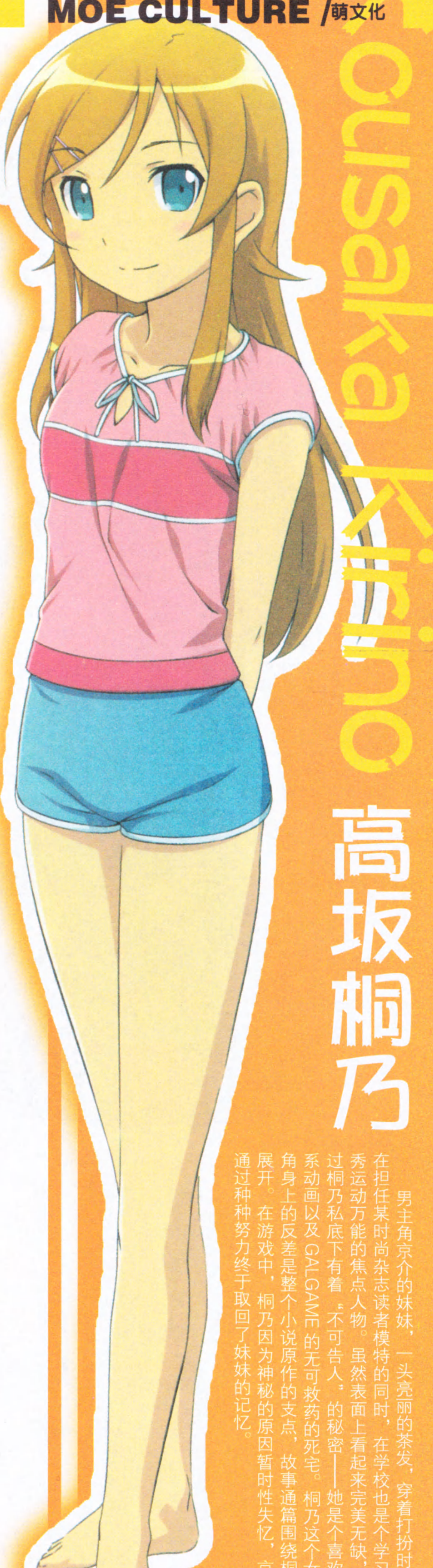
『我的妹妹怎可能这么可爱』是由伏见司撰写的电击文库轻小说，目前连载到第七卷。在今年的“这本轻小说真厉害”的评选中，俺妹获得了第八名的好成绩。尽管排行榜上的成绩比不上同样被电击文库大力推广的销量王者『魔法禁书目录』系列，不过不可否认的是，俺妹的一系列企划在读者之中取得了很好的口碑。最初，俺妹的小说企划在电击文库中并不占太重的分量，在强者如林的电击文库，这样一部以普通的日常生活为背景的轻小说在公司内部并不被太多人看好。但是出人意料的是，作者伏见司在和担当编辑三木一马以及小原一哲的热烈讨论中获得了很多灵感，作品也凭借细腻的心理描写、有趣的人物性格设定和无数宅捏他赢得了很多读者的喜爱。

由于作品最初并不被看好，创作者们想了很多亲民的办法来提高作品的人气。在第四卷发售时，他们甚至准备了一份读者调查问卷，让读者投票决定小说剧情的走向，这一创举为小说赢得了更高的人气。由于小说销量的增长大大超出了预期，原本创作团队想都不敢想的动画化企划也随之开始。

实际上，电击文库很早就开始探索轻小说改编动画的道路，从早年的『伊里野之空，UFO 之夏』『仰望半月之空』『灼眼的夏娜』等等，电击文库旗下的热门作品几乎都获得了跨媒体改编的机会。经过了多年的拓展，如今轻小说改编动画在每一季度的新番中都占据了一定的份额，各大文库的优秀作品轮番冲击观众们的眼球，但是这些作品在改编成动画时总会面临一个难题——即结局的走向。很多优秀的轻小说作品决定被搬上荧幕的时候尚在火热的连载之中，因此动画化时的处理会显得很微妙，有的作品比如『灼眼的夏娜』，在几季的动画中或多或少地采用了原创的情节和结局，结果导致原作 FANS 的不满，而有些作品则干脆来个未完待续、我们第二季再见的结局方式，以保证原汁原味。

俺妹在改编动画的时候则采取了一种非常巧妙的方式，在 TV 版放送的最终话，编剧并没有按照原作第四卷的剧情进行动画化改编，而是原创了一个妹妹留在日本和哥哥继续度过平稳的日常生活的结局。然而在几个月之后，通过网络配信的最终话（伪）B 版本推翻了之前的原创结局，在 20 多分钟的一集动画中，前半的剧情除了在细节方面和原来的最终话基本相同，但是后半段中有一个看或者不看神秘相册的选项就像真正的文字类 AVG 一样，不同的选择导致了不同的结局。在原本的最终话中，哥哥选择了要看那本相册，结果妹妹最终没有去美国留学，而在 B 版本中，哥哥和小说原作中一样选择了不看神秘的相册，结果妹妹就头也不回地飞越太平洋到美国留学去了……

把这两话做一个简单的对比，就能看出制作团队在制作这部动画时的巧妙匠心，由于女主角桐乃妹妹是个超级喜欢妹系美少女游戏的隐性阿宅，因此动画在结局上的走向上也使用了传统的文字 AVG 中选择肢影响结局的方法，这个细节虽然看起来微不足道，却能让我们感受到 STAFF 们内心浓浓的爱意。而今后的几个月中，按照原作剧情发展的 B 版本结局的后续几集动画还将陆续通过网络配信和观众们见面，由于小说似乎也快进入收尾部分了，在小说完结之后动画的第二季似乎也不会太遥远，各位妹控读者们就敬请期待吧！



Kousaka Kirino

高坂桐乃

男主角京介的妹妹，一头亮丽的茶发，穿着打扮时尚，在担任某时尚杂志读者模特的同时，在学校也是个学习优秀运动万能的焦点人物。虽然表面上看起来完美无缺，不过桐乃私底下有着“不可告人”的秘密——她是个喜欢妹系动画以及 GALGAME 的无可救药的死宅。桐乃这个女主角身上的反差是整个小说原作的支点，故事通篇围绕桐乃展开。在游戏中，桐乃因为神秘的原因暂时性失忆，京介通过种种努力终于取回了妹妹的记忆。

我的妹妹不可能变成游戏

当然，就算编剧再怎么用心，搞出两个不同版本的结局，小说和动画的最终结局也跳不出哥哥妹妹LOVELOVE的圈子，毕竟，这部作品的标题就是『我的妹妹不可能这么可爱』。因此，那些幻想着黑猫结局的同学们，你们可以洗洗睡了，就算小说最新卷的结尾点明了，哥哥和黑猫成为了恋人，但这只会是最终结局之前的一个小小插曲罢了，真心想看哥哥攻略黑猫成功的朋友还不如祈祷一下后宫结局……这里又得回到文章开头提出的那个矛盾，动画、漫画、小说这类作品的结局大多是封闭式的，因此我们经常会感叹，女2号明明那么萌，为啥男猪脚就是看不见呢，笔者也经常在看某些萌妹繁多的动画时感慨要是这东西变成工口游戏就好了。动画漫画等拥有封闭结局的作品只有被改编成可以设定多结局的游戏时，我们的上述心愿才可能达成。然而全年龄动画、漫画等作品工口化在现在的业界毕竟只是极少数，我们只能拿一些全年龄的改编作品来聊以自慰了。

俺妹作为今年电击文库力推的一部作品，自然也获得了被改编成游戏的机会，登陆的平台是PSP，在今年一月底发售。俺妹游戏化其实早在09年12月就被提上了议程，当时小说



连载到第四卷，销量状况大大超乎了电击文库方面的预料，于是就顺理成章地开始策划小说的跨媒体改编。参与制作俺妹游戏的公司包括原作方的电击文库，游戏制作方是曾经出品了『凉宫春日的约束』、『龙与虎 携带版』等轻小说改编游戏的guyzware，发行方则是业内大手Bandai Namco。guyzware的制作人池嵜将也在提出本作的企划之前，正在参与『龙与虎携带版』的游戏制作，当时他在公司内部的会议中和同事一起探讨下一部作品的题材。由于guyzware在制作改编作品时会使用一种“多结局”系统，让原作的读者能够体验到不同女主角们身上发生的故事，加上此前有过不错的合作经历，因此电击文库选择了这家公司进行俺妹游戏版的开发。池嵜将也在选择题材时，正好从秋叶原BLOG上看到了俺妹相关的新闻稿，觉得这部小说有拿来改编成游戏的价值，就花了一周的时间读完原作，然后写出俺妹PSP版的企划书。之后的几个月中，池嵜将也和担任本作制作人的来自Bandai Namco的二见鹰介一起拜访了电击文库编辑部，并和原作者伏见司以及担当编辑三木一马、小原一哲碰头，一起商讨改编游戏的事宜。

由于三木一马负责的作品大多数都有过跨媒体改编的经历，因此他对于俺妹游戏化的工作实际上是轻车熟路的，而且电击文库的小说在改编游戏的时候和发行方、制作方的两家公司也有过多次合作，因此几个人坐下来看完企划书，再东补一点西加一块就敲定了俺妹改编游戏的具体细节。游戏版最初就决定使用多结局系统，也就是为故事中的女性角色们全都安排个人的情节，分别有各自的多种结局。不过最早的企划书中，并没有纱织线，但在二见鹰介的坚持下，最终纱织也有了属于自己的一段故事。至于伏见司在本作中的地位，绝不仅仅只是挂个原作者的空名，他亲自撰写了游戏中黑化少女绫濑以及魔法少女加奈子的路线，并且担任了序章以及最重要的桐乃线和黑猫线的监修。游戏在早期宣传中也公开打出了伏见司的名号，号称由他亲自撰写的脚本量超过一本文库本小说的文字量，当然从最后的成品游戏来看，文字量并没有宣传中所说的那么大，不



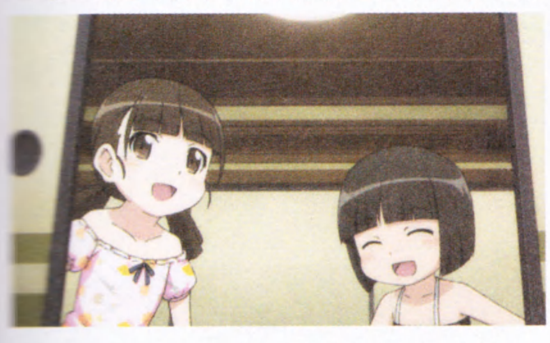
Kuroneko 黑猫

桐乃里世界的朋友，本名五更琉璃，她们通过SNS社区的小组“宅娘集合”相识，由于最初两人对于对方喜欢的动画都非常不屑，在第一次见面的时候就大吵了一架，不过正所谓不打不相识，两人此后成了无话不谈的好朋友。黑猫通常情况下会穿一身哥特萝莉服，总是把自己当成异世界的恶魔，简单说来就是重度中二病患者。在小说中先是称呼兄介为哥哥，之后在进入兄介就读的高中后改称为前辈。在不知不觉间喜欢上了温柔的兄介，非常厌恶哥哥把她当成桐乃的替代品。在游戏中，黑猫因为创作同人志过劳病倒，之后得到了哥哥的全力帮助顺利参加了夏季COMIKE，两人最终也确立了恋人关系。值得回味的是，小说最新的第七卷末尾，黑猫也正式对兄介表白，两人开始了交往。



通过总体上来看，伏见司本人撰写脚本的路线非常有爱，绫濑线的几个结局都各有所长，加奈子线也生动还原了原作中这个让人既爱又恨的问题少女。此外，游戏中还有几条让人拍案叫绝的 if 路线，虽然有的桥段过于“经典”，不过的确让人有眼前一亮之感。

除了剧本方面，俺妹的游戏版在系统方面也使用了一些很有噱头的技术，比如游戏开发时期大肆宣传的 Live2D 系统，从游戏成品来看，就是在影响游戏剧情走向的对话环节加入该系统，模拟真实对话的场景，给玩家带来很强的现场感。不过老实说，这个技术也就是借初次应用在游戏中这个噱头给俺妹的游戏造个势，实际游戏过程中并没有特别的乐趣，无非是人物的表情变得比普通的 AVG 游戏中的人物立绘更丰富罢了。不过，这个系统在前期的宣传中的确发挥了不小的作用，除了在各种杂志中刊登特集之外，制作方还推出了一个宣传用的苹果平台 APP 闹钟软件，在 APP 商店推出应用软件给 ACG 作品宣传造势已经成为了业界的流行风，这次的俺妹游戏也顺应潮流来了一发，让玩家能够提前通过这款 APP 来感受 Live2D 系统。在游戏发售之后，这款实用度只能算是一般般的 APP 软件居然又来了几次升级——增加了新角色黑猫，要价 450 日元，大概制作方觉得黑猫人气最高所以一不做二不休想要多骗一点钱吧。这款 APP 在最近的一次更新中又为两个角色各增加了几套出自游戏版中的新服装，每件售价 115 日元，这骗钱的手段真是又好又强大……





顺带一提，游戏中的这种对话系统简称 O.I.U 系统，全称是“O（俺の）I（妹がこんなに）U（動くわけがない）系统”（我的妹妹不可能动得那么欢），第一次看到这名称的时候我很不厚道地笑喷了……这个系统在游戏中出现频度很高，每次触发 O.I.U 系统各位老哥需要多次随机应变地选择无视或者吐槽对方，以积攒好感度。有些结局只有好感度攒够了才会触发，所以不看攻略真的很难打出 100% 通关呢……





我的妹妹不可能那么基

说完系统方面，接下来就要看看文字AVG的核心部分剧情了。如前文所述，俺妹PSP版按照5位女主角——桐乃、黑猫、纱织、土妹子和绫濑——分为5条路线，每位女主角都有复数的结局可供攻略，这些结局中有的暖人心怀，有的让人惆怅万分，还有个别结局让人不寒而栗。除了五位女主角的路线之外，游戏还设置了多条if路线，这些if路线的触发条件比较苛刻，不过配合攻略进行游戏就没有太高的难度了，这些假设的路线也很出彩，可以算是游戏的一大亮点。

游戏中故事的开端是从小说第六卷开始的，桐乃刚从美国留学归来，四个里世界好友聚在一起打游戏。刚开始的序章是共通部分，并在中途产生分歧，桐乃、黑猫、纱织这三位阿宅的路线分在了一边，土妹子和绫濑的姐妹同盟则通过回避参加故事中的游戏大会来触发。序章的故事比较简单，兄介和五位女主角都有互动，通过和她们的对话以及使用不同的道具来提高好感度，从而在序章结束后进入各人的专属路线。序章中，和桐乃的互动的要点是听她自己创作的一首用来应募COMIKE会场主题曲的电波歌，全知全能的完美女子初中生桐乃在游戏中又发掘出了作曲才能，全能指

数堪比宇宙大神凉宫春日。兄介和黑猫的接点则是两人组队参加游戏大会，虽然黑猫对于自己能和哥哥一队很开心，但是兄介却因为自己拖了黑猫的后腿导致他们只能屈居第二有些介怀，一句不经意的“やっぱお前には、ついてけねーわ！（果然跟不上你的步调啊！）”让黑猫中二模式全开，引发了黑猫线的后续故事。沙织则是因为一场突入起来的婚约找兄介进行人生相谈之后勾搭上的。

另一边的共通线中，兄介没有出战游戏大会，时间分配给了绫濑和土妹子，绫濑为了桐乃的事来找兄介商讨，立了无数 flag，土妹子则是一如既往地温柔侧贴，提前预习好修学旅行的方方面面要和兄介来一场盛大的约会。从序章部分来看，桐乃和黑猫的篇幅较长，其余三人只能算是露个脸，几个小故事也只能算是中规中矩，没有特别出彩的地方。

值得一提的一点是，如果在序章过程中错过了所有女主角的 flag，你将会迎来游戏的第一条 if 路线——写作友情读作基情的赤城浩平线。赤城是兄介的同班同学，在小说原作中出场频度中等，认定兄介和土妹子已经达成闪光弹成就，和兄介算是亲友关系。此外，两人还组成了妹控同盟，并且都有一个属性奇特的妹妹。赤城家的妹妹是个重度腐女子，在小说第三卷登场。动画最新的第 13 话中，赤城妹的表现非常抢眼，气场力压黑猫，让人泪流满面。

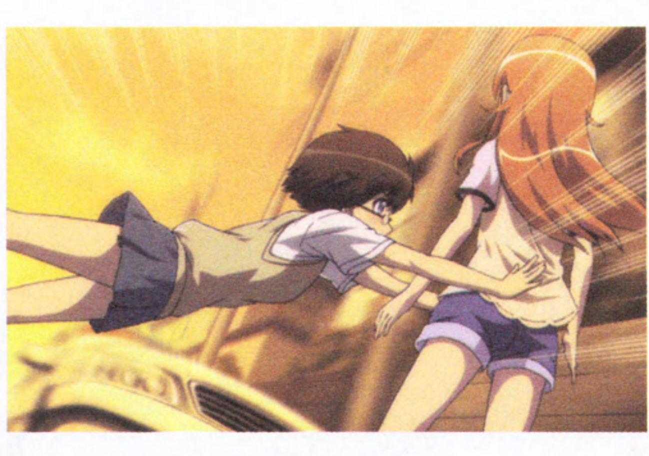
这对巴嘎妹控二人组在小说中就已经基情四射了，什么一起帮各自的妹妹买深夜发售的游戏啊，一起去逛成人用品商店帮赤城妹买 SM 用品啥的……到了游戏中，两人的基情得到了进一步的发扬光大，一起逛 COMIKE 遭到腐女子们的围追堵截，在成功逃脱以后还一起去澡堂泡澡，结果泡到昏厥，幸亏两人的基情感动了上天，要不然就直接双双殉情了。在这条路线最后，赤城和兄介约定下次一起去逛池袋的少女大道，两人的基情实在是太耀眼了，教练，求墨镜啊！











Tamura Manami 田村麻奈实

土妹子，兄介的青梅竹马，家里开着一间叫“田村屋”的和式甜品店，性格天然，做事步调缓慢，对京介抱有好感，但一直没有行动。在游戏中，她终于和兄介达成了恋人成就，不过却变得和原来的自己完全不一样了，为了扭转她的性格，兄介颇费周折。

Saori Vageena

纱织·巴吉娜

SNS 社区群组“宅娘集合”的管理员，本名槙岛沙织。出门时总是一副标准的阿宅打扮，戴着厚实的瓶底眼镜，背着巨大的插上两支卷起来的海报的巨大背包。虽然外表上来看是个资深阿宅，不过纱织特别会照顾人，而且擅长带动周围人的氛围，在兄介遇到棘手状况一筹莫展的时候总会适时地伸出援手。在游戏中，两人的立场终于反转，纱织由于家人为她安排的一场婚事而感到异常苦恼，于是找哥哥进行人生相谈。纱织线的最后大家会看到身穿白色连衣裙（NTR 结局中是婚纱）的大小姐纱织，这身装扮在原作中从没出现过，算是一个不大不小的杀必死吧。



我的妹妹不可能没有血缘关系

序章过后进入各女主角专属路线，每条路线的剧本量相差不大，基本上都由一个主要事件加上多种结局构成。

桐乃作为本作的第一女主角，在游戏制作过程中遇到了很多困难，虽然桐乃线在大致规划的阶段进行的很顺畅，但是第一稿写出来以后大家都不太满意，因为第一稿中的桐乃的形象有点走形，变得像『龙与虎』中的大河一样，因此，在改动的阶段，伏见司就亲自出席了 STAFF 碰头会，提出了很多意见，这条路线也基本上算是重写了一遍。

在桐乃线中，兄介修学旅行归来后，发现妹妹对自己的态度回到了两人人生相谈之前的状态，把对方拜托自己买来的土产都直接扔掉了，结果兄介发现妹妹居然选择性失忆，忘记了自己宅兴趣相关的所有记忆，包括一年以来和黑猫、纱织两人之间的种种欢乐往事。当然，失忆这种桥段实在是太过韩剧了，至于它为什么会出现在俺妹游戏版中，STAFF 们在一段访谈中提到，由于池嵜将也参与制作的上一部游戏『龙与虎 携带版』中使用过主人公失忆的桥段，这样的剧情发展会让没看过原作的玩家更容易上手，因此决定在本作中也用一次这个有点古老的段子。至于失忆的人选，由于让男主角兄介失忆并没有太大的发挥空间，制作组一致认为让本来就已经非常不讲理的桐乃失忆更加有趣，因此就选择在游戏中让桐乃失忆变成超级无敌不讲理美少女。

态度恶劣的桐乃认定自己房间里的宅物全都是兄介偷偷塞给自己的，完全不听哥哥的劝阻要把那些宅物全都扔掉。为了挽救自己和妹妹一年之中产生的深刻羁绊，哥哥拼尽全力，又是求父亲帮忙，又是找土妹子商量，最后桐乃失忆的事还是没能瞒住黑猫和纱织，于是大家就一起为了找回桐乃的记忆开始尝试各种手段。故事的结局非常无厘头，桐乃不知为何就突然想起了全部的事情，让人觉得她是不是一直在假装失忆。总之，这条线从开头的失忆桥









段开始就让人产生各种违和感，展开得过于超现实了，结局也来得太突然，实在称不上成功。

虽然桐乃的几个主线结局都挺鸡肋，不过和她相关的几条 if 路线还是值得一看的。比如在“兄妹事情篇”中，桐乃和兄介得知两人不是亲兄妹之后就顺理成章地走到了一起，虽然这也是用烂的桥段了，不过这种圆满的结局还是挺感人的。关于这个义兄妹结局，有很多值得探讨的要素。在这条路线中，关键的剧情触发点是妹妹珍藏的一本相册，就是前文中提到过的影响了动画结局走向的那本相册，哥哥在妹妹的房间翻到这本相册后发现里面根本没有自己的影子，于是开始怀疑自己的身世，并向父母进行了确认，最终得知自己是别人家的孩子。而聪明的桐乃早就通过相册发现了这个事实，因此才一直把相册藏起来害怕兄介知道事实后会离家出走。兄介在之后的几天里对桐乃的态度发生了很大的变化，很快就被桐乃察觉了，结果桐乃对他傲娇地发了一通脾气以后，又在凌晨乖乖跑到兄介房间要求一起睡，最后的一张桐乃脸红的 CG 实在萌度破表，为这条 if 路线画上了一个完美的句号。

关于这个“我哥不是我亲哥，所以我们一起睡了”的桥段，三木编辑在访谈中提到这种颇具冲击性的展开模式是伏见司提出的，伏见在参与游戏开发的过程中一直坚持要加入一些原作中不可能出现的情节，只要给这些路线加上 if 的标记，编剧们就可以随意发挥天马行空的想象力，因此最后就有了各条高质量的 if 路线。三木还表示，义兄妹这个梗如果想在小说原作中使用一定会被驳回的，因此在游戏中就大胆地加入了这个桥段。当然，既然义兄妹结局出现在了游戏中，小说原作的后续走向就少了一种可能性，因为伏见司和三木一马都坚持不会在原作中重复使用游戏中的情节，他们在制作过程中也驳回了一些有可能出现在未来的小说原作中的捏他。

在桐乃相关的结局中，还有一条野蛮女友桐乃的 if 路线，这条名为“极恶桐乃篇”的 if 路线中，兄介被强迫陪着桐乃逛了一天的街，先是去商业街买衣服，买完之后去公园摄影，最后还一起去了秋叶原扫货，两人就像正真的恋人一样约会了一整天，当然兄介的心情可不轻松，毕竟约会对象是蛮不讲理的桐乃嘛。在约会的过程中，兄介在等待桐乃试穿的时候先后遇到了绫濑、土妹子以及黑猫、纱织二人组，并且都让她们产生了很深的误会。然而如果在随后的对话过程中向桐乃抱怨什么的话，就会立刻进入该线路的 BAD END，兄介无一例外被别人当成变态来对待，比如女装癖、强迫妹妹看 H 书、让妹妹帮忙买 HGAME 之类的，当然，这些罪名都是桐乃诬告的……

而如果在所有的对话中没有选错一次，就会达成该路线的 GOOD END，两人在买完游戏后回到家中，桐乃为了犒赏兄介在洗澡的时候让哥哥帮忙拿洗发水，故意让他看了自己的裸体，当然后续没有发生任何糟糕情节，毕竟这条线中两人还是亲兄妹，PSP 上的游戏不可能出现近亲相 X 的情节啦，泪奔。

我的妹妹不可能黑化



Kurusu Kanako

来栖加奈子

桐乃的朋友，同班同学，是个无可救药的死小鬼。毒舌且心直口快，第一次见到兄介就对他各种冷嘲热讽。因为绫濑的安排很不情愿地参加了COSPLAY大会，饰演了桐乃最喜欢的动画中的角色魔法少女梅露露，还原度超高，成为了阿宅心中的女神，不过本人对于阿宅们没有半点好感，私下里经常痛骂御宅族群体。不过她基本上还是个明事理的好孩子，非常照顾一起参加COSPLAY大会的外国小女孩布里吉特。游戏中敲诈了兄介几次甜品后被收编进入后宫。

再来看看伏见司亲自操刀的绫濑线，这个颇具病娇气质的大小姐在小说中出场的机会并不太多，作为桐乃表世界的最重要的友人，她一直都想要把桐乃从OTAKU的世界中拯救出来，脱离哥哥兄介的魔爪。PSP版游戏中的绫濑线是各女主角路线中最精彩的一条，毕竟是由原作者负责脚本，里面被塞进了浓浓的扭曲的爱意和各种奇怪的东西。

该路线的故事简单说来就是，绫濑为了能理解桐乃的御宅族兴趣，找兄介进行人生相谈，结果谈着谈着就好上了，两人就开始恋爱了。但是这恋爱之路充满了各种艰难险阻，两人在一起参加夏COMI的时候被黑猫撞见，结果黑猫醋意大发变身闇猫，和绫濑展开了一场火力全开的对决。两人的事情被桐乃知道了以后，桐乃也是全力阻止。攻略这条路线时需要非常谨慎地选择对话时的选项，一个疏忽漏过了某个选项就可能直接浮云——就连兄介的声优中村悠一都表示，没想到在这样的游戏中自己还会有死亡结局发生。在原作和动画版中，绫濑在第一次得知桐乃的御宅族兴趣的时候就有过一次黑化，动画版中的表现尤其明显，于是绫濑身上就顺理成章地贴上了病娇的标签。

到了游戏中，绫濑的病娇属性彻底爆发，在黑化死结局中，哥哥一个出言不慎就直接被捅死了，打出这个结局的时候笔者也震惊了很久。另外在"禁断的百合篇"这条if路线中，绫濑也顺利黑化，不停地给桐乃发送恐吓短信，并在对方心理防线崩溃后把桐乃变成了自己的东西……这样的黑化结局出现在俺妹的游戏中真的大丈夫吗 = =lll

除去几条黑化路线，绫濑线的TRUE END是本作中最温馨的一个结局，在这个结局中，桐乃在几年之后去欧洲做了模特，在休假的时候回到日本，此时绫濑已经和兄介结婚并且怀上了他的孩子。一家人温馨地坐在一起，绫濑此时不再介怀哥哥是更喜欢自己还是更喜

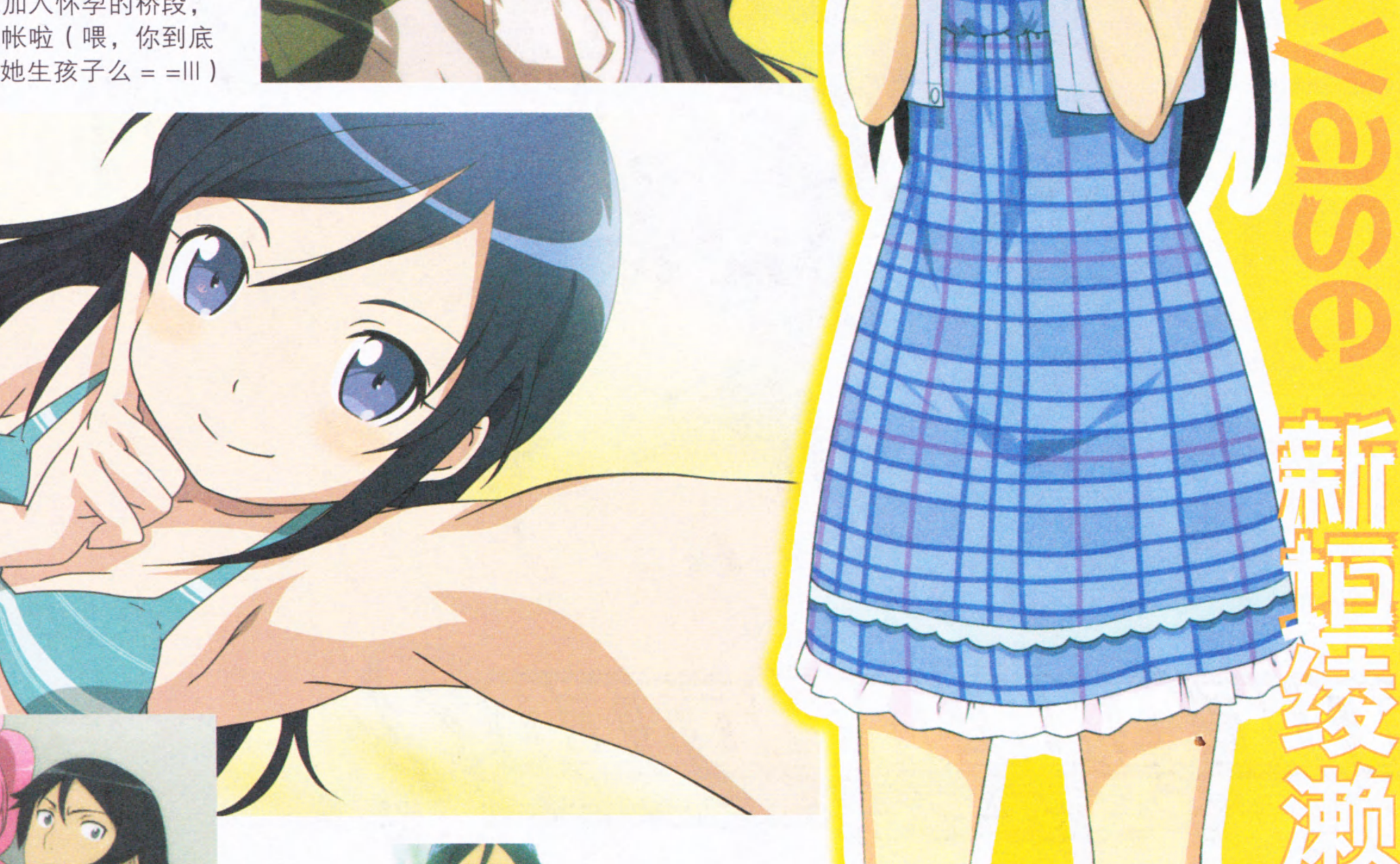








亲妹妹，因为此刻的她已经是世界上最幸福的人了。这个妊娠结局也是从『龙与虎 携带版』中借鉴过来的，而且伏见司最初的提案是桐乃怀上兄介的孩子，不过由于兄妹生子这种剧情偏离正常伦理观念太远，最终作罢，结果大家没想到的是，伏见在自己负责的绫濑线里面安排了一个妊娠结局……伏见司还在采访中透露自己其实非常想在原作中也加入怀孕的桥段，不过责编们肯定不会买他的帐啦（喂，你到底有多喜欢桐乃啊，这么想让她生孩子么 = =III）



绫濑线还有一个分支属于魔法少女加奈子。这个在原作中满身不良气质的死小孩到了游戏中也没什么改观，依然到处搭讪男人要别人请她吃甜品，在参加 COSPLAY 活动的时候依然趾高气昂，表面上完美地演绎了一个宅男女神，内心却极度鄙视这些为自己欢呼的死宅。不过在兄介请了她几次客之后，她居然乖乖被兄介收了后宫，让人不得不感叹初中生妹子真好骗。

总体来看，伏见自己负责的绫濑线是本作中最精彩的，他本人也是按照自己心目中理想的绫濑外传来写的，并且一气呵成得到了编辑们的一致认可，从结果上来看，他的确成功了。

游戏中其它的几条路线就没那么多的看点了。黑猫线中哥哥帮助黑猫一起出同人本，最终解开了误会两人言归于好；纱织关于婚约的故事中，哥哥如果表现不给力，纱织可能就直接跟一个老男人结婚了，这浓郁的 NTR 氛围到底是想怎样？土妹子线更加平淡，被 STAFF 们称为纯正女主角线，土妹子土得掉渣的特性在游戏中发挥得淋漓尽致，如果不是为了打出妹妹的 if 路线，我一定直接放弃……



关于俺妹游戏内容的介绍就暂且告一段落了，本作的汉化工作已经进入收尾阶段了，有兴趣的读者可以自己到网上搜索，亲自体验一下游戏版的乐趣。毕竟在游戏中，各个角色之间的地位几乎是平等的，你可以选择自己中意的角色进行攻略，这是阅读原作时无法享受的乐趣。

根据往常的惯例，俺妹的原作小说的最新卷应该会在最近一两个月发售，届时大家就会知道黑猫和哥哥交往的真相了，大家就安心等待伏见司好好给我们一个交代吧！▲

Aragaki Ayase 新垣绫濑

桐乃表世界的朋友，同班同学，也是时尚杂志读者模特的同事。通常情况下是个礼仪端正的大小姐，被兄介当成女神。然而由于家人的偏激教育，对于阿宅完全无法忍受，在原作中第一次得知桐乃的御宅族兴趣的时候立刻就和她绝交了。在游戏中，绫濑为了能够理解桐乃的兴趣，请哥哥帮忙。身上贴着病娇的标签，某些路线中彻底黑化，是游戏中最有看点的角色。

由团结引发惨剧

『偶像大师2』完全报告

ワンダーライフスペシャル THE IDOLM@STER 2 アイドルマスター

INTERACTIVE With 2D Sound 二次元音乐联动特别企划

■文 / 如月千华

~我们的目标是顶级偶像！~

在日本宅圈颇有影响力的『偶像大师』系列的最新作——『偶像大师2』发售已经过去2个月时间了。这款游戏从发表初期的风光无限到后期的无人喝彩，再到发售后的怨声载道，从褒贬两重意义上频繁占据着玩家们的视线。就连不顾恶评如潮依然勇闯雷区的忠实Fans，在体验过了游戏之后也各自保留了意见，没有再像之前那般欣喜雀跃。作为NBGI旗下近年来最成功的系列作品之一，厂商和制作人们必然也对这部最新作投入了重金，寄予了厚望，然而为什么现在落得这般下场呢？当然，或许不少朋友已经在网上看过各种消息和玩家的评论，但笔者作为一名原作Fan，一名千早病患者，仍希望通过游戏发售前后的各种事件，游戏具体内容等相关信息来为各位讲解『偶像大师2』这场惨剧的始末，以便各位对该作有更全面的认识。



『TGS 炎上事件』及后续情报纪录

THE iDOLM@STER

事件原委 THE iDOLM@STER 2

这里所谓“TGS 炎上事件”是对去年 9 月 18 日，TGS 对一般玩家开放的第一天，NBGI 在会场举办的『偶像大师』活动中发生的一系列事件的称呼。我们现在来看看『偶像大师 2』发表的过程。

09 年 5 月 28 日，NBGI 在『FAMI 通』上正式发表了标志着“Project IM@S 2ndVision”正式启动的第一款作品——DS 版『偶像大师 Dearly Stars』。翌日，系列四周年纪念演唱会上，官方乘热打铁地表明系列的正统续作已经在制作中，将会场气氛引向高潮。然后是经过漫长的等待，2010 年 2 月 NBGI 在官网发表『偶像大师 2』将在一年之后与玩家见面的文字信息，而游戏具体信息则是到同年 7 月才伴随着 PV 第一次亮相，其后的两三个月便是各种新信息的轮番轰炸，崭新的画面、更加华丽的舞台，以及新主题『团结』——FANS 的情绪被逐渐调至高潮。于是 9 月的 TGS，大家都怀着满心期待来到千叶幕张会展中心，参加游戏的试玩和官方活动“制作人决起集会”以得到更多的信息。没人想到，这场“集会”便是惨剧开始的舞台……

当日，先由偶像的 CV 们举办了一场小型演唱会，当然在一片热烈的气氛中，官方扔下了第一颗核弹：

游戏中作为对手的属于 961 事务所的新偶像团体「jupiter」竟然是帅哥三人组。

对以美少女角色为一大卖点的作品来说，在新作加入一批可能会对女性角色产生影响的男性角色，无疑是犯了一个大忌。或许有人会提出疑问，一些 GALGAME 出现男性角色不是很正常的么？的确，GALGAME 中出现几个男配角绝对不是什么坏事，而且在剧情发展和调剂人物关系方面上能起到促进和润滑的作用。但是，我们必须知道，『偶像大师』系列与通常的 GALGAME 存在不少区别。『偶像大师』通过数作已经构建出较为封闭的世界观。至今为止的作品中不存在任何有头有脸的男性角色（其他人都只有一个黑影做头像），玩家以制作人身份与偶像们携手并进，就算故事中没有明确的恋爱结局，但在这个世界中我们只能看到一种未来的可能性——这对许多阿宅来说至关重要。然而如今突然加入三个“敌手”，而且还是帅哥，立刻粉碎了原有的世界观。尽管后来制作总监石原章宏和游戏制作人坂上阳三多次解释说游戏中的 jupiter 组合与女性偶像们不会有恋爱发展，但他们显然高估了阿宅们的承受能力。

当然，并不是所有玩家都会因为男性 NPC 的加入而感觉世界末日来了，但就算只是对游戏模拟育成体验情有独钟的玩家，也无法逃过游戏中坂上阳三使出的致命一击：

游戏中前辈团体「龙宫小町」的成员，双海亚美，三浦あずさ，水濑伊织，及其制作人秋月律子四人无法攻略。

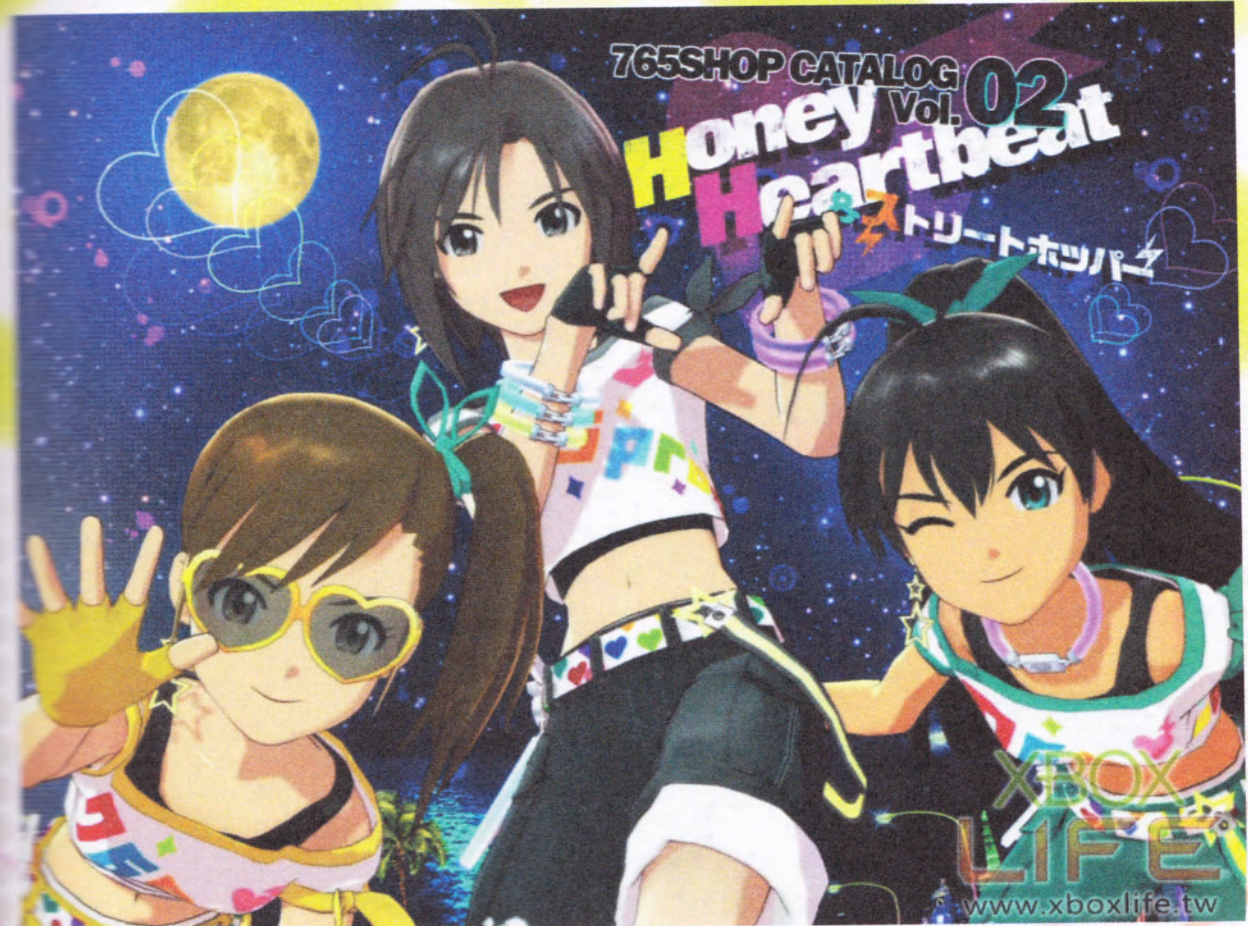
龙宫小町的存在以及“游戏是从龙宫小町之外的 9 位偶像中选择攻略对象”的信息在一周前的『FAMI 通』上已经有过报道，但大多数玩家并没有太放在眼里，期待着可以在游戏中通过特定方法解禁，或是以 DLC 的形式追加龙宫小町部分。TGS 上，官方则表明“完全不能攻略”，击碎了玩家最后的希望。新作不增加全新人物，反倒删减前作的人物，这便犯下又一大忌。而且，龙宫小町成员的选择标准也叫人匪夷所思——亚美作为双胞胎之一被拆分出来并不奇怪；一个团体需要独立制作人，只有律子一人能胜任此职，这也勉强可以理解，但人气一直比较高的伊织和あずさ就完全想不到为什么会被“革职”了。





▲让广大玩家泪流满面的男性组合 jupiter







在发表这些的过程中，会场既没有欢呼也没有嘘声，所有观众都凝固了，诡异的气氛使在台上努力想要提高气氛的 CV 们都显得非常难堪。加入男性也好，角色降板也好，这些对玩家来说显然都是“誰得”的情报，当玩家质问官方为什么要这么做的时候，石原章宏给出的回答是：一切都为了强调主题『团结』二字。

由于本次取消了试映会的网络对战功能，于是需要设计一组让玩家燃起竞争欲的对手，促使玩家加深我方偶像间的羁绊与团结力，齐心协力战胜强敌。于是龙宫小町作为前辈被设定为玩家需要追逐的第一个目标，jupiter 则是站在 BOSS 位置上需要特别“惹人厌”的角色，

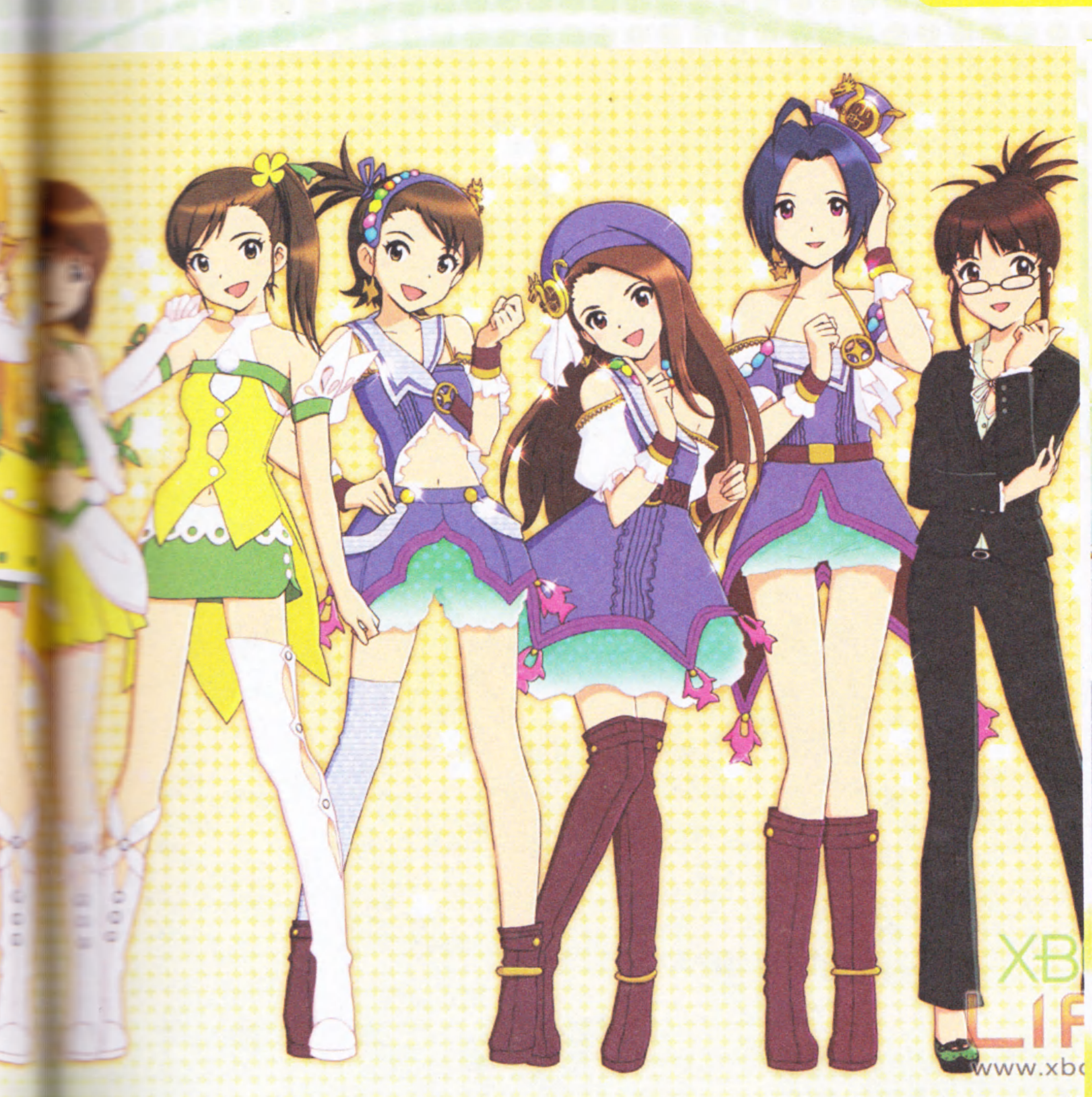
从这个角度考虑，选择将他们设计为男性。这一套说辞乍看似乎有理，但实际上漏洞百出，譬如，仅仅是为了树立强敌，并不成为让龙宫小町完全降板的充分条件，而加入男性则更像是在拓展女性市场之前拿该作试水。总之，大量对新作期待已久的玩家都在 918 这天尝到了被游戏厂商背叛的滋味。经历了这两次连续打击，惨剧并没有结束，各种事件接踵而至：新 CD 销售方式模仿 AKB 商法的嫌疑，电台节目中 CV 的不慎发言引起愉快犯的恶意中伤，新主题曲『团结 2010』引发的疑惑……

事后影响 THE iDOLM@STER 2

决起集会结束后，同日在网络上就出现了此起彼伏的批判声。或许一些关注新闻的朋友还记得当时因为某座岛的某场事故而使得中日关系十分紧张，2CH 等大型 BBS 热门话题长期被相关讨论串占据，而就在 918 前后几天，类似“『偶像大师 2』完蛋了～”的讨论串竟然盖过讨论某事件的话题，频繁插入排行前几位，网友评论曰：“连政治也阻止不了 FANS 的愤怒了”。部分忠实的 FANS 通过各种形式表示自己的愤慨，部分 FANS 站点陆续关闭，笔者常去资料站「iM@S SPIRIT」便是其中之一；游戏在日本 AMAZON 一上架就杀出大量 1 星评论，情况严重到 Amazon 不得不官方出面管制的地步。这种情况上一次发生还是在『DQ9』公布之后；nico 上更有不少 nicom@s 的 P 纷纷表示停止创作并删除以前的作品，仅仅从 9.18 到 9.22 几天里，nicom@s 的动画数量就减少了 1000 多件。而有人上传了某元首系列的最新视频迅速突破了 50W 再生数（不久之后被官方删除，最后确认的再生数达到 80W），其中某几句评论非常贴切，可谓表达了 FANS 共同的心声：“想要开拓新市场，单独做个游戏不就好了”，“并不是没有相关描写就 OK 的问题，产生出可能性就已经 OUT 了”。而“没关系，我们还有‘夜店大师’”也叫人捧腹不已。其后网络上还展开了联合抗议签名，两周内召集到的签名人数就远超原定计划中的 7650 人……面对各种意想不到的惨剧，虽然部分人做出了过激的行为，但总体来说 FANS 对『偶像大师』的爱并没有改变。于 2011 年 1 月 10 日举行的新春演唱会，依然迎来了大盛况，到场的观众几乎都是在知道了『偶像大师 2』相关情报后仍然决定参加 LIVE，尽管对待游戏的态度因人而异，但喜欢前作和 CV 们的心情却是相同的。

然后说到 NBGI 社，该社的股价也受到『偶像大师 2』的相关影响，十几天连续下跌，达









描写がなければいいという話じゃない
可能性を生み出しただけでアウトなんだよ

到历史最低值。不但坂上和石原两位原本颇受喜爱的制作人的名声一落千丈，而『偶像大师』更仿佛从宅系作品成功的典范堕落成为反面教材。在此之后业内其他作品在进行宣传和展开评论的时候偶尔会出现含沙射影谈及『偶像大师2』的内容。譬如，“飞天小裤裤”决定制作剧场版时，2CH 建立者西村博之发言“不要像某些游戏一样增加男性角色哦。”；『LOVE PLUS』系列制作人内田 P 在接受关于 3DS 新作的采访时说到，“绝对不会发生降板，也不会增加伪娘”。听到这些言论，玩家们在感叹『偶像大师』系列在业内的确存在不少影响力的同时，也不由得会感受到一丝不堪。

面对各界的各种反响，官方却仅仅是一次又一次地做出各种蹩脚的解释，并没有做出让 FANS 满意的举措。就这样，『偶像大师 2』按照原定的计划，与 2011 年 2 月 24 日发售了。那么接下来，我们就来看看这款游戏的具体内容。

『偶像大师 2』游戏体验报告

THE iDOLM@STER アイドルマスター

背景与设定 THE iDOLM@STER 2

本作故事设定发生在系列之前作品的平行世界里，假设制作人（也就是玩家）晚到 765 事务所半年时间的情况。于是本作中玩家初次遇到偶像们时她们都已出道半年，律子则已经隐退并担任起团体『龙宫小町』的制作人。另一方面，在这个世界中前作出身于『961』事务所的四条贵音和我那霸响两位偶像也属于 765 事务所。该作中偶像们的 3D 建模得以重建，其中不少偶像的发型发生了变化，あずさ剪成一头短发，看上去清爽很多，而律子转职之后从发型到装扮都带有 OL 气质，而真从原作的苹果头变成碎短发后简直变了个人似的。当然，半年时间过去了，各位偶像的身材有所变化也很正常，可响的胸围不知道为何反而缩小了 –_lll。

游戏一开始玩家要从龙宫小町之外的 9 位偶像中选择 3 位组成偶像团体，并选定其中一人作为队长展开游戏，每位队长都有各自主线故事。一次流程中有两次机会可以在三位成员中更换队长。而游戏的目标是要经过一年（55 周）的努力，在决定年度偶像大奖的『アイドルアカデミー大賞』（下称 IA）中获奖。



系统总体攻略 THE iDOLM@STER 2

游戏内容和目标虽然看起来和前作差不多，但玩法却有极大变化，其中影响最大的就是判断一次游戏成功与否的标准，在 FANS 人数的基础上又加入了 CD 销量这一新指标。我们首先将游戏分为偶像育成，CD 营销和演出解说三方面说明。

偶像育成的流程与前作没什么区别，通过选择上课提升 VO（歌唱）,DA（舞蹈）,VI（外貌）三项基本能力，通过营业的选择提高提升人物的好感度，累积在演出中使用的“回忆”。不过与前作不同的是，本作育成的重点和难点集中在一个问题上：偶像之间的关系。比如每周早晨打招呼时的选择，营业事件中的选择，试映会演唱会的成败……这些都会影响到偶像之间的关系。如果三人相处得不好，那么不管营业，上课还是参加试映会效果都会变得很差。玩家没有调整好便会发生成员之间吵架的情况。

总的来说，成员关系管理的地位与前作中偶像的心情管理相似，那么，如果玩家对这方面控制得好，是不是就可以完全避免偶像之间的矛盾呢？答案是否定的，游戏中必然有一次会因为剧情需要而让偶像之间的关系降到低谷，玩家需要花时间和精力去调整偶像们的心态让她们言归于好。除了这点外，系统还增加了一项团结力的数值以及金钱的概念。团结力基本上会随游戏的进行逐渐增加，这项数值虽然在偶像的状态栏里占据了一大块空间，可实际上只对演出部分有影响。金钱便顾名思义，游戏中各种工作都可能获得或消耗金钱，为偶像购买服装道具也需要金钱。

其次是 CD 营销战略，这一部分可以说是本作完全新增的。游戏将舞台日本分为六大区域，营业事件和试映会等活动被分配在不同的区域进行，只有在相应区域展开活动，才能增加该区域的 FANS。同时游戏中还有注目度这一指标，选择各种的行动注目度会发生不同程度的变化，而且其也会跟随偶像们活动区域而变化。FANS 人数和注目度都是影响 CD 销量的重要因素。在游戏的一年时间里所选偶像一共能发表 5 首歌曲，每次选择新曲后有 4 周发售准备时间，这段时期内在演唱会等活动中取得的成绩也会对新曲销量的形成很大影响，等 CD 发售之后再想通过试映会增加销量就十分困难了。所以一般在新曲准备期间需要积极地参与试映会，而发售后的期间则可以主要采取上课和营业行动——这便是最基本的策略。每个偶像的最佳结局都要求获得 IA 大赏和各项部门奖，其中大赏条件是 FANS 总数达到 30W 人，CD 销量排行进入前十位，而各部分奖则需要在各个区域（不含首都，因为首都与部门奖无关）FANS 超过 10W 人后出现的特别庆典（具体后述）里获胜。这些要求并不是很轻易就能达成，至少需要玩家熟悉系统，做好准确的日程规划和策略才能达成。

最后，演出的实际操作部分较前作可算是脱胎换骨，继承并发展了将音乐游戏与策略结合起来的游戏方式，玩起来颇有讲究，不过由于详细解说起来需要大量篇幅，所以我们在这里只做大致介绍。

演出时的基本操作是这样的：进入演出模式后，画面下方出现三个大圆，分别从左到右分别对应偶像的 DA,VI，VO 三种属性，歌曲开始后玩家要跟一般音乐游戏一样根据节奏按下三种属性对应的键，控制偶像通过不同的アピール得分并逐渐增加气槽，并且玩家可以自由选择做任一属性的アピール。アピール的得分除了依存于偶像的能力外，还受得分系数（レート）的影响。每进行一次アピール，该项属性的系数就会降低，而位于右侧属性的系数则会有少量恢复。合理调整アピール属性，将系数控制在比较高的数值是演出取得高分的基本要求。除了通常アピール外，演出中还有“思い出アピール”和“ブーストアピール”这两种特别方式。前者即是俗称的“回忆炸弹”，利用在营业事件中累积的回忆来进行特殊アピール，拥有将各属性得分系数变为固定数值和大幅增加气槽的作用，但往往得分不会比通常アピール高，因此价值主要体现在两种特殊效果上。ブーストアピール相当于必杀技，气槽蓄满后可以启动，玩家可以获得 10 次左右特殊アピール的机会，需要注意的是这部分特殊アピール得分并不依存偶像能力，而是以当前各属性的得分系数和团结力判定。

至于演出模式，前作中只有试映会一种，本作则增加了演唱会（LIVE）和庆典（FES），试映会与演唱会的游戏方法基本相同，不过试映会中还有能够大范围增加 FANS 和注目度的全国试映，演唱会则有演出成功后可以请两位偶像来进行五人同台表演的特殊演唱会。庆典与前两种模式相比略显复杂，是与别的偶像组合进行对抗演出，比试哪方得分高，思い出アピール和ブーストアピール两种アピール在该模式下都有降低对方气槽的作用，因而显得尤为重要。游戏中会数次遇到含有剧情的庆典战，玩家必须获胜才能继续剧情。如果败北，时间会强制回到 2 周前反复展开地狱特训模式，直到玩家获胜为止。

然后，必须要说明的是在演出中仅仅取得成功或获胜并不等于万事大吉，还要尽量取得高分才能顺利展开攻略。为了取得高分，就得从平时的攻略开始做各种准备，比如随机应变更换服装的搭配，以调整偶像们的能力值；让偶像们保持良好的关系，确保演出效果；然后在演出过程中也要注意让得分系数保持在较高的数值，并且尽量保持连击。







细节受到抨击 THE iDOLM@STER 2

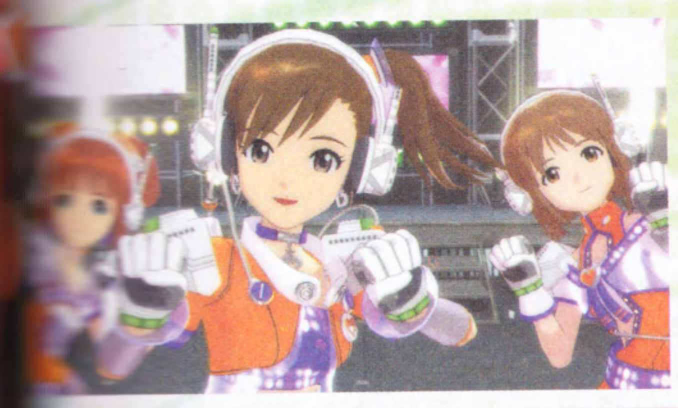
单从系统上来讲，『偶像大师 2』并没有谣言中那么不堪，整体游戏体验以及经过努力和探索最后取得全 S 评价时的成就感还算让笔者满意，但本作在某些细节部分的设计几乎受到了一致的恶评，我们只挑两点来说。

上文提到的，偶像之间闹矛盾的表现便是首当其冲的一点。当组合内关系特别差的时候，玩家就会看到几位偶像互相无视，争吵，甚至讽刺的现象，而关键是这些表现的确有些过分，有些情况已经不是用吵架可以收拾的——说成戏弄或者欺负更贴切，让人感觉破坏了原有的角色形象。其实体验过几次游戏，大家基本都能理解官方的用意：希望玩家一同战胜这些困难，相互理解，最后齐心协力达成同一个目标的成就感也会非同一般。但是对希望『偶像大师』这个虚构的世界充满和谐和温情的部分玩家则认为“偶像组合的成员闹内讧之类丑陋的事，在现实里发生就足够了，没人愿意专程在游戏里体现这些。”

其次受到集中攻击的一点，可以说是伴随『偶像大师』系列延续下来的通病在本作中被引爆的结果。该系列作品中尽管有大量文字和对话，但却并没有类似 GALGAME 中必备的 SKIP——也就是快进功能，不管内容是否看过一次，画面上出现的文字都必须一点一点点击确定键或是等待自动前进，让人一遍又一遍地看重复的内容很难不让人窝火。不过至今为止由于游戏本身的品质很高，玩家或是注意力放在别处，或是包容了这些细节，可本次就没那么简单。前文中已经提到，游戏中会数次强制庆典玩家必须获胜故事才能继续发展，可对于新手来说，第一周目想顺利获胜并不容易，很多玩家就在败北－时间倒流－败北－时间倒流……的轮回中挣扎了很长时间，而这期间的事件和台词拜系统所赐，玩家得照单全收。想一想便可以知道这到底有多郁闷。

美希
「うん、言われなくても見せてあげる。ミキ達とプロデューサー、4人の力が合わさったら、どうなるか

765プロ
地獄の特



剧情问题重重 THE iDOLM@STER 2

由于故事是发生在平行世界里，前作的剧情几乎全部推翻重来过，于是本作就面临了对已经成型的角色进行重新塑造的问题，而这恰恰是最难的方式。PSP版游戏『偶像大师SP』中对美希的重新塑造就已经是一次重大失败，可NBGI显然没有从中汲取教训：我们毫不留情地说，本作的剧本在这方面做得实在不尽如人意。前作中大多数人物是没有明晰的主线故事，更多通过丰富而零散的小事件来塑造人物，在FANS中间得到好评，而本作的营业事件大幅减少，各位角色的事件总数还不到前作的一半，这使希望看到与偶像们日常交往的FANS大为失望。取而代之的是制作者除了为整体设计了一条大的主线，并给每个偶像都准备了一个完整的故事。

故事主线方面，正如游戏在宣传时说道的那样，讲述的是偶像们与制作人一起奋斗同心协力战胜强敌最终再取得大奖，而在这过程中偶像也各自成长的故事。玩家们在发售前一直





担心的jupiter三人组并没有太多表现机会，不过也没留下特别不好的印象，倒是龙宫小町受到的待遇让人大跌眼镜：她们作为前辈偶像团体，在游戏剧情中登场的机会不但很少中期为了凸显新敌人的强大，完败给jupiter的队长天ヶ瀬冬马之后，就更与故事没什么关系了，玩家只能在特殊的庆典战中找到她们作为对手。而且她们从头到尾就只有一首歌，要知道连jupiter都有两首歌，这种本末倒置的做法使NBGI在借本作为GIRL SIDE试水的说法显得更接加可信。这些表现不但让龙宫小町的FANS异常愤怒，就连其他偶像的FANS也表示难以接受。

另一方面角色个别路线不但没有吸引到玩家，甚至有发生角色崩坏的现象。就拿千早来说，前作千早路线中从前期她孤僻性格以及复杂家庭背景，到后期敢于面对自我和生活，描绘出了一个坚强少女在现实中的成长轨迹。而本作千早的剧本却将千早过去的心结、去世的弟弟当做主要话题，并给她加上病弱属性，最后更把是故事矛盾交给超自然现象来解决——怎一个渣字了得。而就算在塑造首次可以正式攻略的贵音和响两人的时候，剧本貌似又太过开放，贵音线中她被塑造成一个原本没有自我的人，但在与制作人和同伴的交往中逐渐懂得用自己双手去决定未来。这种想法本来很好，但是选择的方式对玩家来说却是最糟糕的一种。故事中贵音自我转变的契机，是业界CD大手的老总想将她纳为囊中之物，这段情节在描述中产生了枕营业的嫌疑。而且或许是想表现出人物的神秘感，结局时充满了大量意义不明的信息。



总评：你伤不起 THE iDOLM@STER 2

前作由于是从街机延伸至家用机的作品，继承了许多街机时代骗投币率的特征，许多选择肢带有极强随机性。到了本作中，这些现象都有很大收敛，完全随机的事件大幅减少，需要玩家更加踏踏实实地展开游戏。要说优点，不少都是显而易见的，比如游戏画面效果的明显提升：不只平时交谈的人物动作和表情变得丰富，舞台上的表现更有了质的飞跃，作为卖点的五人舞台的确拥有不小的魄力。游戏中新增的系统使游戏性与战略性大幅增加，有从育成模拟朝着经营模拟方向转变的趋势，不过这转变牺牲了玩家大量与偶像们交流的机会，并没有得到所有人认同。对于喜欢模拟游戏和热衷钻研系统的玩家，这种变化并不算是坏事，经过多周目研究，努力达成全S评价后的成就感也的确非同一般。但是剧本方面的诸多纰漏和系统设置的不人性化的确很大程度上影响了游戏的评价。这些问题归根结底，就在于制作方并不在意玩家们的感受，否则『偶像大师2』绝对不会受到如今这样巨大的争议。

发售后游戏体验报告 THE iDOLM@STER

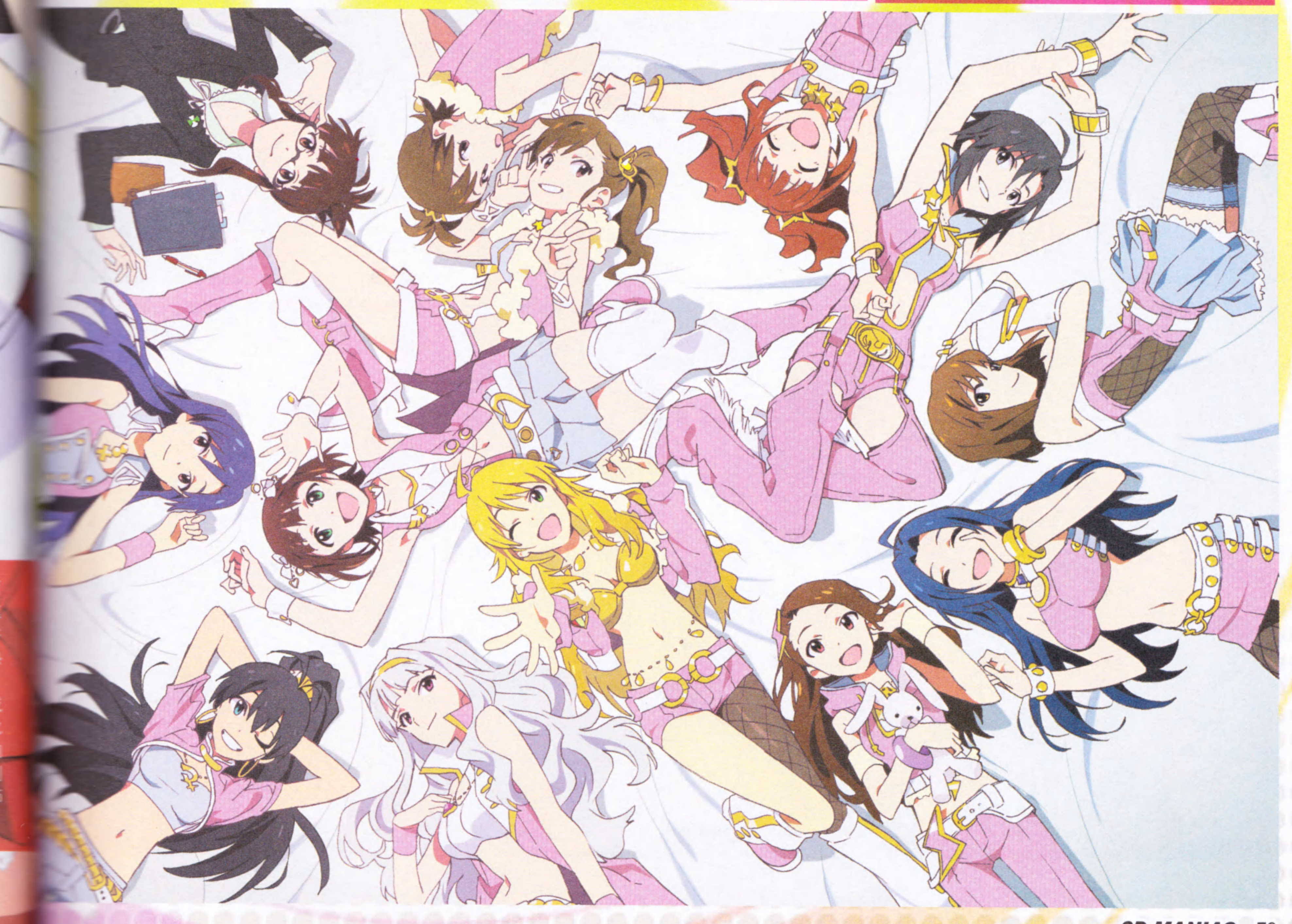
山网络上相当有人气的某韩国COS团体的作品。

销售情况 THE iDOLM@STER 2

游戏刚发售的时期，不少对游戏很不满意的玩家一度期待游戏大暴死，让厂商能够改过自新。可一周之后Media Create公司公布的销量却是一个相当微妙的数值：约3.5万本。同系列其他作品至今为止的初周销量情况是这样的：前作的无印版2.5万（不含廉价版），『LIVE FOR YOU』4.7万，PSP版三版本合计12万，DS版3.3万。乍一看貌似本次卖得并不怎样，不过众所周知，至今为止『偶像大师』系列主要赚钱手段不是游戏本体，而是大量的DLC，于是直接的游戏销量比较并不等于一切，而且3.5万这数值只是Media Create独自调查的结果，不见得就是全部。实际上以Amazon为首的多个网上购物站点，『偶像大师2』都占据了当周的游戏销售榜首。可是另一方面，现在不论大城市中心还是周边的小型游戏商店里，我们都还能相对轻松的买到游戏，而且部分店铺还能看到打折活动。由这些我们大致可以推断，虽然『偶像大师2』在发售之前引发了长期的大骚动，但实际上却卖得不错，只不过没有达到NBGI预期的水平。

NICO动画的骚动 THE iDOLM@STER 2

FANS面对这不知是喜是忧的结果不知所措的时候，NICO上更发生了匪夷所思的现象——包括游戏动画，MAD和小说创作等不同类别在内的『偶像大师2』的相关动画被全面删除。本来官方为不影响自己作品的销量，完全有权删除涉及游戏内容和使用了游戏素材的动画，但是这对『偶像大师』来说却是一记破天荒的举措。作为nico动画御三家之一的nicom@s不但历史久远，而且影响非常广泛，至今为止本系列相关动画除了涉及到结局或严重剧透的有被限时规制过之外，从未发生过被NGBI方面删除过的现象，现今却连与剧透完全无关的内容也不放过。要知道当时销售情况低迷的『偶像大师』完全是靠着nicom@s的宣传，销量才逐渐缓慢增长最后累积超过了10万本，DLC销量更取得了世界排行第三的成绩，说是nico动画捧红了该系列一点也不为过。数年后的NGBI竟然会在游戏初周销量明了的时机，立刻做出这等不知饮水思源的行为，实在让玩家们感到心寒。而对于期待着nicom@s能够再度取得辉煌的玩家们，则只能期待官方早日解除规制了。



FANS中间的反响 THE iDOLM@STER 2

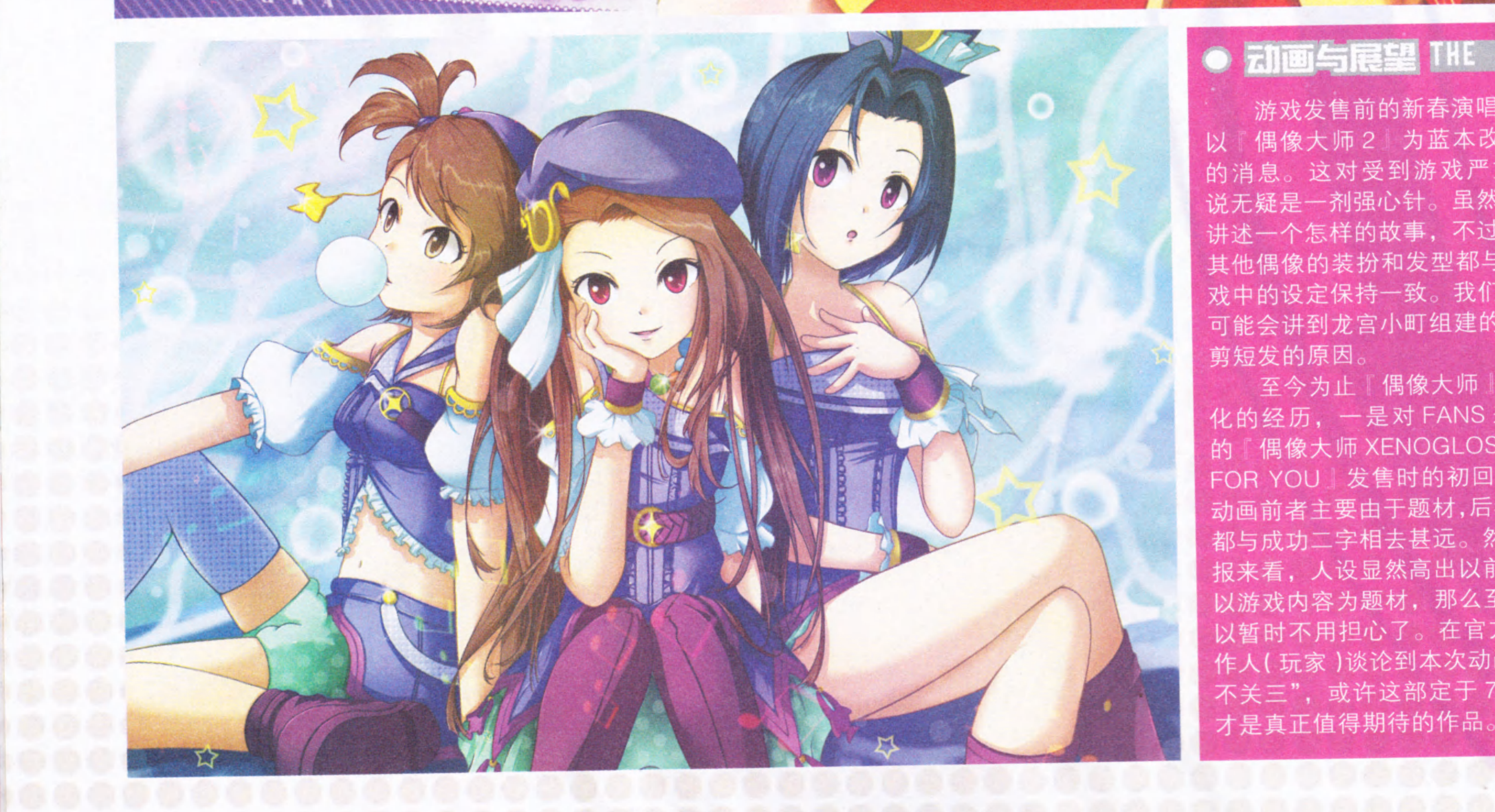
由于在TGS事件之后，官方也认识到继续宣传jupiter十分危险，于是在游戏发售之前的那段时间内，官方没有再放出任何与三位帅哥相关的消息，玩家们对他们的批判也渐渐平息。直到游戏发售，攻击目标渐渐转为游戏内的各种问题，而这其中也有不少隔岸观火，趁炎附势的愉快犯。随着玩过游戏的人逐渐增加，对游戏内容表示支持的玩家也逐渐增加，最终在网上形成两大阵营，时不时就会争论得不可开交。不说2CH，就连nico大百科『偶像大师2』数个相关词条的留言板上也经常战数万楼。游戏提出的『团结』主题并没有得到认同，反到使现实中的FANS们关系决裂，这不得不说是一件十分讽刺的事。Amazon经过数次管制之后，情况倒是有所改观。商品评论从刚开始一边倒的差评，到渐渐出现好评，再到中肯的评论占据主流，现在五个等级的评论数量大致已经大致保持平均——而这也就是游戏目前现状的一个缩影。



▶店铺的半价活动







动画与展望 THE iDOLM@STER 2

游戏发售前的新春演唱会上，官方发表了以『偶像大师2』为蓝本改编的新版TV动画的消息。这对受到游戏严重打击的FANS来说无疑是一剂强心针。虽然官方并没有说明会讲述一个怎样的故事，不过除了あずさ以外，其他偶像的装扮和发型都与『偶像大师2』游戏中的设定保持一致。我们也可以推断动画很可能会讲到龙宫小町组建的经过，以及あずさ剪短发的原因。

至今为止『偶像大师』系列有过两次动画化的经历，一是对FANS来说有如噩梦一般的『偶像大师XENOGLOSSIA』，二是『LIVE FOR YOU』发售时的初回特典OVA。这两部动画前者主要由于题材，后者则因为画面崩坏，都与成功二字相去甚远。然而本次从公布的情报来看，人设显然高出以前几个档次，而且是以游戏内容为题材，那么至少前两次的问题可以暂时不用担心了。在官方的PV短剧中，制作人(玩家)谈论到本次动画化也说到一句"事不关三"，或许这部定于7月开播的全新动作才是真正值得期待的作品。



正如某元首的台词“别搞错了，我可是很喜欢 im@s 的”，大多数玩家们不管是赞也好骂也好，各种情绪都是发自对本系列的爱。笔者作为 FANS，以尽量客观的方式记录下『偶像大师 2』至今为止的全部，也是想让更多的人能够直观的了解这部作品，能够有更多的人带着准确的认识加入进来。

如今包括全新动画在内，Project IM@S 2ndVision 的其他项目也并未受到游戏所处的混沌境遇的影响，陆续地展开，CD 销售，LIVE 预定，DLC 的连发轰炸……但 NBGI 的态度却使我们倍感不安，难以预测系列将来的走向。只希望这场由『团结』引发的惨剧不要持续太长时间。▲

闪光的邪道与暗黑的自由

A CHRONICLE FOR UROBUCHI GEN

■文 / 多摩

——幻之鬼才虚渊玄列传



A CHRONICLE FOR UROBUCHI GEN

治愈写手虚渊玄究竟是什么？
是用魔法少女的 RYONA 来获取变异者心灵的快慰，或是黑色的友情童话博得脆弱者同情的眼泪？
而治愈写手笔下的废怯少女故事又是什么？
是用枪与刃绘出殷红向日葵的暗黑物语，或是弱肉强食鲜血淋漓的动物世界？
在他创造的魔女的世界，梦想与希望都是假的，血泪与牺牲总是他的真爱。
第三话学姐近乎绝望的脑啪，第十话黑长直苦痛的轮回，让我们不得不正视，哀战士虚渊玄，那直死的魔眼。
即便如此，我们还在祈祷，邪道的精灵会给予我们最后的仁慈，爱的战士能够重新出现。
而在世界改变之前，就让我们来听听，他的故事。

接触篇 “我长大后想成为007，和全裸的大姐姐拍拖！”

[五岁宣言]

昭和52年的12月24日，007系列的第10部作品，总投入达1400万美圆的『007：The spy who loved me』（中文译名为『007之海底城』）在日本全国公映，这部具有纪念性质的超大作，吸引了大量的电影爱好者前去观看。次年日本票房收入统计，本片收入31亿5000万日圆，居海外部门第三位，仅排在『星战』与『第三类接触』之后，其魅力可见一斑。

那年，虚渊玄刚满5岁。

在生日后的4天，小虚和影迷父亲一同坐在影院的观众席上，带着幼少期略显朦胧的异性冲动，兴致勃勃地盯着罗杰和芭芭拉。

“对于当时年仅5岁的我来说，是我立下‘长大后成为007，和全裸的大姐姐拍拖’志向的‘重大作品’，所以说老爸你当时干嘛带你5岁的儿子去电影院看啥007啊（笑）。”

那个时候，小虚还在上幼儿园。虽然看得一知半解，却对某些酷炫的情节留下了深刻的印象，比如在影片中登场的纯血跑车厂莲花生产的莲花Esprit S1型潜入水底的场景，让自称跑车博士的小虚激动不已。

“那个时候我确实是在幼儿园中自称跑车博士的，自从看了海底城之后，便一直对市场上销售的莲花Esprit S1可以直接变形成潜水艇潜入水底这件事情深信不疑。”

『007之海底城』，作为虚渊玄对异性的理解、对HARDBOILED和英雄主义的认知、对枪械的执着、感受男人浪漫的开端，很显然，布下了一个微妙的开局。虽然5岁的小P孩（抱歉）也看不出什么名堂，不过大概可以肯定的是，从这一刻起，007系列在虚渊玄的脑海中，留下了不可磨灭的印象。





[童年的日野市]

虚渊玄在东京都日野市长大，小学就读于日野市立第三小学校，学校隔壁就是商用车生产大户的日野汽车公司的工场（现已迁至茨城县），而更糟糕的是，当时虚渊玄的家，就在与学校对称的工厂的另一端，六年间，分明学校离家非常近，但小虚每次上学都得绕远路。关于这一点，虚渊玄回忆说：“汽车工场的隔壁是我母校，而我的家在学校的隔壁的隔壁，工场被夹在中间，但关键在于，整个工场足有一千五百亩地，就因为这个我每天都得沿着工场外壁走两公里路。”

按已有资料来推断，虚渊玄的小学时代应该是从昭和54年（1979年）开始。首先据虚渊玄本人说自己是在小学时期看的007第十一部太空城，其在日本的上映时间为昭和54年12月8日，而在小学期间老虚也收看完了装甲骑兵波特姆斯的全话，也就是昭和59年（1984年）的事情，这样来看，时间就限定在了昭和53年和昭和54年两个年份。虚渊玄生于昭和47年12月20日，昭和53年就学时段的期间，虚渊玄还未满就学年龄（六岁），因此，按照常理我们大致可以推定，虚渊玄小学时代的开始应该是在昭和54年。

对于自己的故乡，虚渊玄在回忆之中没有多余的溢美之词，他的评价是“奇异”：“在当时，日野市被称作是‘绿叶与清流之城’，总之是自然环境多样的适宜居住的城市，但与之同时又有各种各样的工场像什么柯尼卡美能达啊富士电气啊东芝啊东方双狮表等等都建在这里，想想的话果然是非常奇妙的地方啊。”

小学的回忆大部都模糊在了让他为之号泣为之扭曲的形形色色的影像作品之中。与故乡的风景和就学的生活相比，『大白鲨』、『英雄本色』这些电影更能让虚渊玄享受童年的快乐。然而，虚渊玄和那时的很多男孩子一样，也有着普通的一面，那就是选择并喜欢上了这个机器人群雄并起的时代。





[生子机器人战国时代的寻梦少年]

2002年，千代田联合周年祭纪念短片，OVERFLOW的草间蛋黄酱（由于本短片捏他横山老师的大铁人，因此…嗯）一声召唤，"运作吧，乔伊马克斯萝卜！"，巨大的GR版ジョイまっくす（N+广告主任，绰号最狂广报）拔地而起，与"千代田梁山泊"的众位战士（实际上就是当时千联三社各种登场人物）一同登场，共同为了世界和平而战。这个短片仅有1分30秒，但是可以说饱含着千联主要成员的灵魂，其中，也包括虚渊玄。

"挑有萝卜的动画看是我小时候的兴趣之一。"

『魔神盖塔』的初放送小虚没能赶上，长浜三部曲虽然堪称集大成但却从未见其提及，但是有一部作品却使他至今无法自拔，那就是30年来的国民作品——机动战士高达。不过0079在电视上播放的时候，虚渊玄并没有仔细观看这部作品，他第一次静下心来看高达，已经是Z高达的时代了。

"说起高达的话，最喜欢的还是『Z高达』到『逆袭夏亚』的这部分。"

那么，小虚最早是如何接触到高达的呢？答案是——钢普拉。就是在小学时代（具体时间应该是在二年级下学期及之后一段时间中），小虚的爸爸花了350日圆给他买了其人生的第一台钢普拉，1：144 MSM-10双面魔蟹……

双面魔蟹作为龟霸的衍生机，在设定中总共只生产了3台。TV版中出场的第二台在加布罗攻防战中被阿姆罗射穿，就是这样一台"让人摸不清是在攻击还是在逃跑"的机体，让老虚踩进了钢普拉的坑里。

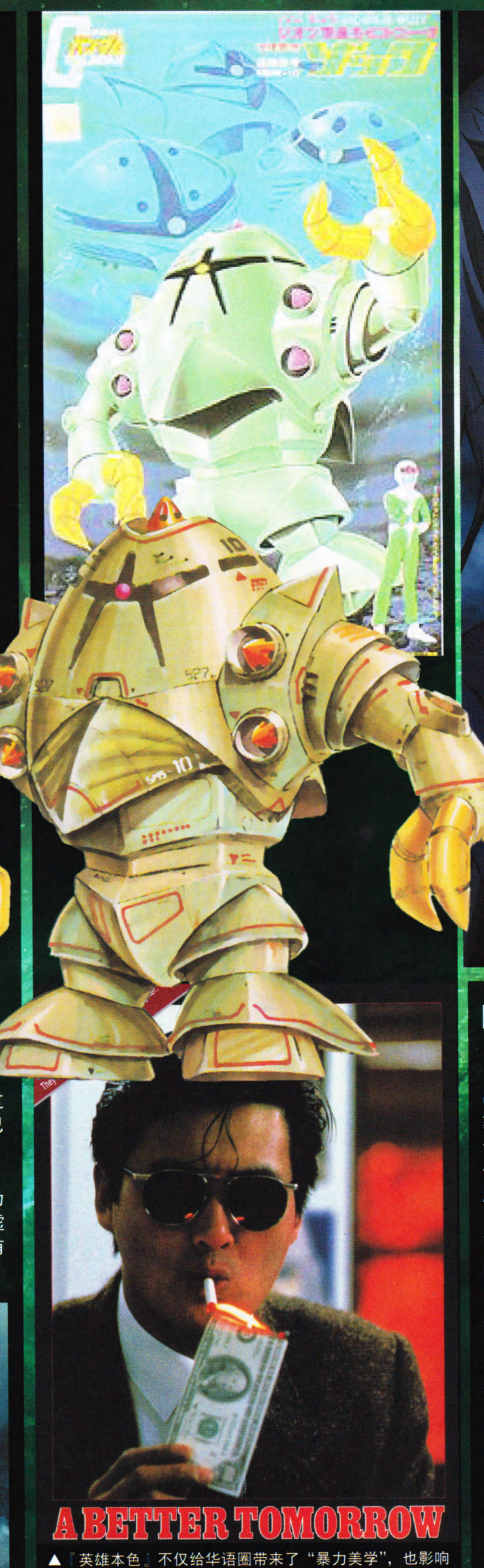
"虽然说老爸买给我确实挺高兴的，不过现在想来，啥都行千万别是双面魔蟹啊，不过那时候光是知道是钢普拉就已经很开心了。"

当然，即使有不满意的地方，乖孩子小虚也不敢向自己的父亲抱怨。在那个时代，也没有哪家的熊孩子敢突然跳起来向自己的父母大叫"我要的才不是这个"。不过好在，渐渐成长的小虚，已经学会攒钱买自己喜欢的钢普拉了……

"每次做钢普拉都可以换得心灵的宁静。"

话说回来，钢普拉什么的，终究只是作为虚渊玄洗脑式的爱好伴其走到今日；当时的虚渊玄并不知道，在小学时代结束之前，将会有一部杰作给予他觉醒的天启。





▲『英雄本色』不仅给华语圈带来了"暴力美学"，也影响了众多日本ACG从业者。向吴宇森式电影致敬的ACG除了『Phantom』，还有我们熟悉的『Cowboy Bebop』等。

[梦幻之萌芽——波特姆斯降临]

1983年是世界奔向自由的一年，EROGE生出了暗战的萌芽，HA界乳霜柠檬正蓄势待发，象征着百家争鸣的思想大解放时代到来的OVA也在押井守的催生下分娩，变革之风吹拂，时代的舞台随之旋转，暗夜的巨兽正悄然从地底爬起，欲掀起业界新的浪潮。

继传说名作『太阳之牙达格拉姆』之后，高桥良辅推出了如今被誉为"真实系殿堂级动画"的作品，『装甲骑兵波特姆斯』。自成体系的世界观和历史观、出色的人物塑造、跌宕的剧情展开、精细的细节设定，尽管在当时并没有获得大多数人的支持，但这特异的直感却刺激了小虚的神经，让他对动画作品有了新的认识，让他真正感受到了震撼。

"小时候只是看萝卜片，至于是什么时候开始走向创作的……我觉得『装甲骑兵波特姆斯』正是我由观赏转向创作的分歧点。"

沉默寡言的主角齐里古大神的爷们儿度是绝对足够的（尽管神棍度也是），而逃亡剧与寻找真相的展开也深受小虚的喜爱。日后老虚曾打趣地评价波特姆斯为M动画，理由就是逮捕——拷问——逃走的流程（喂老虚你有没认





真看啊），而他自己则是这种“M 系”情操教育的牺牲品之一。

“从相册中翻起自己小学时的照片，居然发现那时候自己的眼神像极了波特姆斯的齐里古大神，忍不住大笑了起来。”

在时间的流逝之中，我们已经很难从以后作品中寻找到老虚曾热爱过的波特姆斯的蛛丝马迹。不过他与波多姆斯的缘分并没有就此完结，因为正是两年后下河内久登先生的波多姆斯外传小说——『青之骑士狂战士物语』（狂战士是波特姆斯中登场 AT 的名称，TV 版中鲁沙高的座机就是狂战士），给了他巨大的冲击，从此以后老虚一发不可收拾地掉进了小说的坑，终于在高中时代立下了成为小说家的决心。

[吴宇森的忠实拥护者——虚渊玄]

说到老虚的出道作『PHANTOM』，给人印象深刻的，不仅仅是一波三折的剧情走向和特色鲜明的人物性格，还有细致入微的枪械设计，这部分设计至今仍被大日本技研所保留，当然这是后话。对于笔者而言，老虚的真骨顶是在于表现力上，也就是说，如果拿动画来做对比的话，老虚就是一个出色的演出家。在枪战场景塑造上的成功，可以说是『PHANTOM』大受好评的原因之一。按照老虚的价值观来说，比起“想传达思想与内涵”来说，他是更偏向于“娱乐”的一方，而体现这种价值观的，正是超乎寻常的演出效果。而让老虚树立起这种价值观的人，不是别人，正是名扬中外的香港硬汉导演吴宇森。

1987 年 4 月在日本全国公映的『英雄本色』，给青春期的虚渊玄注入了无限的激情。

“最早让我感受到‘嗯，电影真是太棒了’的电影的话，大概就是吴宇森的『英雄本色』了。看了片之后，以后每次上街看到花盆都想往里塞只意产贝雷塔（手枪名称，片中周润发用的是 Beretta M92F），每次吃完饭从店里出来嘴里都不停地嚼着牙签……”

由此可见虚渊玄英雄本色中毒有多深了。

“个人认为，在电影中追求枪械的动作表现比追求真实性的效果会更棒。而为我树立这种价值观的，就是吴宇森导演。”

在『PHANTOM』中，老虚并没有忘记为这部心目中的名作献上最真诚的敬意；而在他的各个作品的各种枪战描写中，情节设计上，都深深地印刻着吴氏电影的烙印。从此以后，虚渊玄成为了真正的电影爱好家；而电影也成为了记载他酸甜苦辣的日记本。

[TRPG 与 BAD ENDING 依赖症]

没看过『金瞳与铁剑』的同学可能不会注意到老虚曾经还受过 TRPG 的影响，实际上，虚渊玄也曾经是 TRPG 的爱好者之一。1985 年，随着『龙与地下城』在日本全面翻译完成，加上『龙枪编年史』和译本的推出以及『罗德岛战记』等媒体运作，TRPG 很快在年轻一代中得到了推广，老虚亦毫无例外地对于『龙与地下城』钟爱有加。

“和同时代的很多写手一样，我也从 TRPG 之中学到了很多故事创作的定式。”

虽然虚渊玄玩 TRPG 玩得非常开心，但他的朋友却并不怎么高兴。第一，阿虚不仅没有经验，而且很弱；第二，那时候阿虚的 BAD ENDING 依赖神经刚刚觉醒（看了 Z 高被犯病的大光头传染了？），所以朋友自然遭了殃，特别是当阿虚成为 DM（城主）的时候：

“我当城主的时候，大家往往在第一阶段就死绝了，连个升到二级的都没有，这是最令人头疼的事情了。好不容易有个人升到了二级吧，又马上就死在下个阶段了。嘛，现在回想起来就是在那个时候失去了不少朋友呢。”（老虚曾经公开宣称“私って友達少ないです（我朋友很少）”，这里大概就是其中的一部分原因？）

虽然老虚 TRPG 玩得很烂，但在『金瞳与铁剑』中，相关设定的应用还是得心应手，当然，在中学时期萌发的无可救药的 BAD ENDING 依赖症，大概可以成为老虚一生的荣耀了。

PHANTOM OF INFE

发动篇 —— Love Or Die，真爱又在哪里？

[世纪末真虚渊玄传说——PHANTOM 冬之阵]

高中毕业的虚渊玄，考取了梦寐以求的早稻田大学，只可惜一心想进文学部的勤奋创作者（从高中开始其实虚渊玄一直都在写小说）却只进了第二文学部。四年毕业之后，立志成为小说家的他在社会上也是四处碰壁，为了生活甚至改了本业，到年近26岁（1998年）的时候还在Digiturbo社长小坂崇气（でじたろう）的手下从事编程工作。不过碰巧的是，LEAF当年的暗黑风潮（两大传奇名作『雫』、『痕』）很快波及了软体界，小坂和土居本来也是从事教育软体开发工作，玩了LEAF的游戏觉得，哎哟这玩意儿原来也能算是美少女游戏呀真不错，于是连财务预算都没点清楚，随着性子就成立了一个“兴趣小组”，专门来做美少女游戏的开发。

要做游戏，没有个剧本家可不行啊。小坂倒是能做鉴赏能简单地画点儿东西能做机械设计，但写作可没有自信。这个时候，文笔风骚的虚渊玄便被挖掘了出来。于是，某天小坂便找到了老虚促膝长谈，由于两人都是动漫和电影爱好者，自然情投意合。之后，小坂就让老虚提个企划试试，鉴于当时LEAF影响之大，老虚闷着脑袋想了半天，保守地提了一个和风传奇物的企划出来。然而，虽然Digiturbo是软体制作经验者，但是美少女游戏还真是第一







次，加上公司内部又是一群饱受机器人战国时代以及 SF 时代风潮熏陶的汗臭基佬（大雾），小家子的叙情缠绵怎么能满足他们的野望，企划一出，大家一看都没来电，第一个企划就这样搁置了。

"最初的企划，是比现在的企划更加纯粹的和风传奇物，结果没能引起同事的共鸣。"

在与小坂的谈话之中，老虚偶然发现小坂也是一个狂热的铳器爱好者，这激起了老虚的热情。此路不通，就干脆依着自身的臭味开拓新的道路。很快，新的"杀手"题材企划出炉，果然引起了小坂浓厚的兴趣。

"因为小坂他也是枪械中毒者，所以当这个企划一出来的时候，他兴致勃勃地大手爽快一挥'啊，那就这么地了'。"

企划案一出，相中虚渊玄才能的小坂便放手让虚渊玄做游戏，而且只随口对老虚提了一个简单的要求，那就是游戏里要是能有车就太棒了。老虚这下摸清了小坂的爱好——枪、车、暴力表现（车枪球？），对比一下，还真都合自己的口味儿，于是满心欢喜地写执行草案去了。

至于这个草案中是怎样的故事，太细的细节也无法了解，大概就是一个杀手结识了一个空壳杀手少女，想带着少女脱离杀手组织，在其中与一个酷似佐藤夏美的姐姐（出自驰星周原著的小说『不夜城』）互相利用，然后又邂逅了酷似玛蒂尔达的萝莉（出自吕克贝松的电影『这个杀手不太冷』），发生了种种故事，然后和少女一起逃去墨西哥的故事。

取得小坂信任的老虚一跃成为了高层（项目负责人），除了剧本以外，游戏制作和演出也是老虚一人全权管理。管你是小坂的旧相识矢野口惠，还是以前专做电视电影音乐的 ZIZZ STUDIO，都是老虚手中的棋子。执行草案一写成，小坂主持了一次集体会议。与会者包括资深 3D 设计もえら，新晋上色なまにくATK，人设及原画矢野口惠，当然也缺不了两大主角小坂和老虚，会上老虚和小坂一唱一和，"明确"地把工分了，而老虚更是积极地揽了一身的活儿，也就是以前 MIKI 巨巨提到的身兼五职传说。

你说老虚不嫌累？做自己喜欢的东西当然不嫌累，老虚刨出自家老本把自己多年来看小说看电影积累的那一套方法论全都丢了进去，把『PHANTOM』完全当成了一部小电影在制作。这可苦了一人独支原画大旗的矢野口惠，人设反复修改，说变就变，谁叫当时社里只有一个人能画呢。なまにくATK 那时还不能画，只能干等着老虚过了稿子然后再上色。这段时间里，老虚一边监着工，一边去海边散心以获得更多的灵感，最后事实告诉我们，这些灵感大部分就是老虚在回忆自己看过的各类作品中的各种捏他。不过，这段时间里，也出现了很多设定上的改动，比较大的改动就是考虑到亲和力问题而让藤枝美绪这个角色加入，以及随之而来的日本编。

"最早企划阶段并没有设计美绪这个角色。本来日本编也是后加的章节。原先在美国编之后就有了将朵莱（也就是卡尔）卷入与主角对决的想法，但关于'主角逃向哪里'却完全没有计划到。于是便想到'啊，干脆回老家吧''这里开始变成学园故事如何'之类的，也产生了'这样一下子变成 GALGAME 的话大家会很惊讶吧，嘿嘿'这样让人讨厌的想法（笑）。而在这整套方案中，本来也就存在让美绪穿水手服的方案。"

藤枝美绪的加入，让原本该让主角逃向墨



西哥的老虚还是乱了一下阵脚。在如此硬派的故事中突然地加入女子高生，这可糟糕透了，老虚灵机一动，“既然是黑帮故事，就让她成为黑帮首领的女儿吧”。这一点和以后老虚的某位有缘人在创作意图上不谋而合，这个人的名字叫做广江礼威。

“当时，广江礼威先生也应该没玩PHANTOM，而我们互相都指向了一个同样的标的，最终写出了同样的东西……这也许就是同步率吧。”

在尽力整理完这些混乱的时候，一转眼，已经是世纪末了。在世纪末的12月31日，老虚完成了初作——『PHANTOM』的剧本。剧本完成后，老虚并没有停下来，而是趁热打铁地把各种素材糅合成成品。老虚本来在Digiturbo干的就是程序员，区区引擎应用对于他来说简直就是小菜一碟，程序都是小事，关键是演出效果一气呵成这一点，可以说是非常不容易，这并不只是天赋，而是老虚广泛的作品积累量帮了他的大忙。正片演出妮基塔，日本编宣传变脸，连ED也是这个杀手不太冷，你还能说什么。

之后发售就不关老虚什么事了，至于小坂怎么热血激昂怎么最后只找到PRINCESS-SOFT出了两千份货，龟缩在小坂家的乔伊马克斯怎么在网上放了DL版没人下，这都是N+的历史了。老虚只是在说明书里嘴了一句“我喜欢枪械，但是我讨厌战争”，然后抱着脑袋想了想，这么核心的东西，卖到5000份回本应该差不多了吧。

然后？然后老虚就去收看全新平成骑士传说——『假面骑士空我』去了（雾）。









[赎罪与平衡——吸血歼鬼]

一个月不到，第一批N+暨老虚信者顺利诞生了，在满足了生理需求的时代，『PHANTOM』完美地满足了一批人的心理需求。

“就像高桥龙也偶尔做出实验性作品的时候，大家都怀抱着同样对特色作品的饥渴感一样。（我想大家之所以接受『PHANTOM』，也只是大家想换换口味而已。”

做完『PHANTOM』之后，老虚觉得既然走到了美少女游戏这条线上，还是走美少女游戏的正道试试看，如果PHANTOM是靠邪道取胜的话，那么这次我就以王道消灭你们（喂你是最高么）。于是老虚一边收集着最新美少女游戏的流行要素，一边从书店买了几本小黄书，开始学习美少女游戏的创作和啪啪啪场景的描写，准备认认真真地做个学园物出来。那时候，虚

渊玄脑海中形成的图像还就真只有青梅竹马、眼镜娘、妹妹之类的东西。

"'目标是写手中的王者，追求废萌有什么不对！你们想看地上最萌角色吗？俺也一样，俺也一样啊啊啊！'于是抱着这样想法开始了游戏的制作。"

这期间老虚还物色了一个人叫做中央东口，这家伙只会画男人和野怪，但是被相中的原因是，一、中央东口的男性角色和怪物设定确实很不错；二、这家伙也不知道啥叫美少女游戏；三、这家伙也是个电影爱好者。在老虚物色中央东口的时候，小坂又引入了Ni θ，大大增强了N+的原画阵。而且在6月份，N+正式成立了公司，在吸血歼鬼制作流程中又和AGE、OVERFLOW、TOP CAT、马戏团搅上了基，当然这也是后话加逸话暂且不提。

但是要怪就怪空我放的不是时候，个人英雄主义的烈火彻底点燃了虚渊玄，本性的爆发使得原本好好的恋爱物又变成了老虚孕育汗臭的苗床，而且老虚仔细一想之后觉得纯美少女确实太没风格，还得照顾一下玩过PHANTOM的这些老玩家，就这样加入点儿战斗要素稍微平衡一下，先来个假面骑士吧，老虚这样想着，又觉得光是骑士又太显单调，OK，那么既然『空我』都可以引入超古代文明，反正我也打算写什么前世今生的故事，干脆再加个菊地秀行的『吸血鬼猎人D』啥的要素进去吧，然后觉得还不够爽快，索性把板垣惠介『刃牙』里的勇次郎和夜叉猿也硬塞了进去。但这样一来，原来的角色就崩得七七八八了，青梅竹马的香织莫名其妙地变成了空手道心得者，而眼镜娘弥沙子的部分根本就不知道怎么动笔了，而且凡事爱较真的老虚最头疼的是，你叫一个刚杀完怪衣服破烂满身血气的小子去学校上学？这不是明摆着不可能吗！扭头一看进度日程表，自暴自弃的老虚也管不了三七二十一，只好随着性子就往下写去了。

剧本的汗臭化是一方面，另一方面由于中央东口花了两周时间画出的妹子比矢野口惠还没法撸，只好让Ni θ 协助。结果Ni θ 又要和小坂一起搞武器设计，又要设计怪物、上色，还得负责莉珑篇的全部原画，自然是忙得晕头转向。

这样做下来的结果是，游戏出了以后论坛上马上有人抱怨"我看着上作（PHANTOM）的克罗蒂亚还撸出来了，号称拔度上升的这作反而撸不出来"云云。

不过在中央东口龟速进展的同时，负责3D



的もえら却立功了，看了老虚的剧本以后，他发现挺对胃口，热情一高灵感一来，在很短时间内就把3DCG的部分制作连带修改返工的流程都跑完了。

而另一边厢的老虚还在不断地卡壳，这样的情况持续到2000年12月，一路磕磕绊绊的老虚居然还没能完成剧本，于是没有办法，便在N+的官网上挂出了公告，找了个修改创意的借口延了一个月的期（实际上中途就改了），继续填补情节大幅改动后残余的部分剧情文字。由于进度太紧，老虚觉得"哇，这下快不行了"，因此还差点开始砍内容。当时告



诉Niθ准备砍莉珑线的时候，Niθ肺都差点儿气炸，还好最后还是把莉珑线保留了下来，Niθ的成果才没有白费。

到这个时候为止，最早设定的几个角色，存在感都已经相当微妙了，而加入的为了烘托紧张气氛的战斗系统，更是宛如鸡肋。

“结果，写到中间的时候180度大转弯，然后就开始随意发挥了，当察觉到的时候已经和最初的意图完全两样了。作为作品来说虽然不算失败，但是作为自己攻关的课题来说却是完败了。值得检讨的还有以后应该写得更快些，好好按时完成等等。”

就这样，这个老虚口中的“意外性ZERO”作品，“吸血鬼假面骑士”——『吸血殲鬼ヴェドゴニア』总算是在2001年1月26日顺利发售。虽然网上评价褒贬不一，但是销量总算还不错，当然，老虚的那篇煽情演说和N+厨们的力挺都功不可没。

通过此作，老虚发现自己真的是没法写正统美少女游戏的剧本，原本打算做一个能拔的工口游戏，没想到工口要素反而成了诟病，这真的可以说是失败到家了。但能用彻底的失败换来彻底的胜利的，估计也只有虚渊玄了。









[不满现状的突发挣扎——妹之回路觉醒的『鬼哭街』]

比起冷静过头的老虚，小坂可是按捺不住一腔热血。他想告诉人们的是，N+ 其实并不只会做这些汗臭的游戏，N+ 也能好好地走美少女游戏的正统路线。

而老虚深知自己没法走王道路线之后，也正苦恼着怎么满足玩家饥渴的心理，了解到小坂的心思，老虚主动提交了『Hello,world』的企划案，并且退下来做了监修，并且后来还协助程序人员进行 DEBUG，而游戏的制作总指挥则由小坂亲自操刀。

きんりきまんとう是『Hello,world』计划的受益者之一，已经入社三年的他因为 Hello,world 的开发而被挖掘了出来，说起来虽然きんりきまんとう到 23 岁的时候才开始练习画画，但即使这样已经是当时 N+ 社最好的萌系画师了。

但相反的是，负责脚本的たきしたまさはる则是一个杯具。

尽管老虚一直在旁指导，但是たきしたまさはる很快就失望地发现，一心想做萌系 GAME 的自己，根本不是这群汗臭基佬（雾）的对手，







而『Hello,world』到秋季在『PUREGIRL』上做宣传的时候，已经没有たきしたまさはる的名字了。

说到底，老虚指导たきしたまさはる完成的，也就是一个世界观设定而已。

不过还好的是，在 F&C 被压抑了很久的南条这个时候救了小坂的场，小坂将欲望转化成能量不断设计枪械飞机和车体的时候，南条也正充满能量地扩充着世界观，填充着剧情文字。但由于小坂态度太过端正，导致内容开始不断膨胀，还好南条一直动力满满，硬生生写完了文本。可 DEBUG 又成为了冗繁的工作，连当时投身 D 计划的大懒人钢屋也只好放下手中的本子参与其中。这样，在所有人都被搞成了工作狂的情况之下，2001 年没能发售的『Hello,world』硬生生地拖了快一年，才终于在次年的秋天发售。不过，『Hello,world』的销售却非常有诚意，一个大盒子加 VisualBook 还送一个キューちゃん的浮袋，算是对玩家的致歉吧。

回到正题，01 年 NITRO+ 搬家和老朋友 AGE、OVERFLOW 搅基方便以后，带着 TOPCAT（01 年活动中止后 05 年再开）一起成立了千联，又办活动又开广播节目。但你会发现某个不要脸的 Tororo 也经常跑来蹭饭搞基，既然是基友，内部消息自然都是流水般交通，游戏的开发计划也不例外。但是，老虚在干什么，连千联内部人士也不清楚。在这边闲暇的时间里，老虚看了一部叫做『吸血大歼』的同人作品，这是一部统合了『月姬』、『吸血歼鬼』、『HELLSING』世界观的热血战斗系小说，作者大家都认识，也就是后来的著名的钢屋和东出。有这么好的文笔，不为 N+ 所用岂不浪费，于是老虚一封 MAIL 便将钢屋招至麾下。钢屋拿着现成的企划，和 Ni θ 一同开始了『PROJECT D』。

而老虚看到『Hello,world』的开发状况变成这样，觉得闲下去也不是个事儿，而正好



中央东口也基本闲在一边，想想反正这个时候做做课外练习题也没什么损失，干脆就钻着『Hello,world』研发期间的空子，随着性子一起做个同人游戏啥的算了，小坂当然也许可了并表示不会插手游戏的制作。而这个游戏的开发并没有向外走漏任何风声，甚至连就在楼上的吉田博彦和大沼明夫也不知道，还以为老虚这个监修也还在努力地跟『Hello,world』死磕。

就这样，老虚开始构思作品的题材。构思的中心是围绕 CYBERPUNK（80 年代新兴的一种科幻题材）展开，然后再在其中加入中国武侠元素，而武侠元素一旦加入，那么硬科幻的成分自然就会被娱乐要素所剔除掉，也就是说，老虚从一开始就打算做一个非正统派的 CYBERPUNK 出来，也就是这部“邪道”SF 武侠剧。

“本来 CYBERPUNK 应该归在硬科幻的领域



之中的，但是我往里加入了武侠元素，武侠的话，就有点儿像北斗神拳那样的感觉。不过这样一来，作品就已经不属于硬科幻了。之前也提到过，我耳濡目染的 CYBERPUNK 作品其实都是非正统的邪道作品，因此实际上来说，对于 CYBERPUNK 的创作来说是相当不利的，在我卡壳都快坚持不下去的时候，飞入我脑海中的，就是武侠片的创意。”

虽然是“邪道”，但是设定上老虚还是想了一段时间，特别是关于妹妹和男主角的走向这一点，让老虚纠结了很久。再到后来，老虚觉得自己一个人还是很难做下来，于是同人企划正式上升为公司企划，把当时做『Hello,world』的 STAFF 也都掺和了进来。

『鬼哭街』最初计划在四个月内完成，老虚觉得难得有个机会自由而认真地做自己喜欢的武侠题材，便又看港片又查武侠小说，一方面是为了拼凑角色的名字，另一方面是为了命名作品中出现的强力必杀技。剧本的进度虽不像想象中的那么迅速，却意外地、前所未有地照着计划表慢慢推进。老虚拿出了从未有过的干劲，将自己从武侠小说中习得的文字进行加工锤炼，按照自己的套路思考推敲。为了放松自己，老虚干脆把自己买的 ZETA PLUS A1 拿到了办公室拼装。最后在 2002 年的 1 月，也是比较紧凑的状态下，大致完成了本作的剧本。这个时候留给もえら做 3D 的时间已经非常紧迫了，虽然只有 4 小时左右的时长，但需要应用 3D 效果的场景却是意外地多。老虚暗地里降低了标准，もえら做什么，老虚过什么，结果もえら心情一好又很轻松地就做完了。

到了 2 月的 DEBUG 阶段（这个时候老虚还有补充和修改脚本），大家的进度这才渐渐放慢下来。小坂借吃饭的名义找来千联基友外加马戏团的 Tororo 开了一个内部公布暨对外特典封入的小型发表会——也就是所谓的“千联鬼哭街紧急对谈”。这下吉田博彦和大沼明夫才真正明白了什么叫做“想做就做”。顺带一提饭桌上 Tororo 黑麻宫骑亚，乔伊马克斯表示武侠在日本等于宇宙刑事，一群人东拉西扯高达骑士盖塔星方武侠超时空要塞什么的，最后乔伊马克斯还表示“你看孔涛罗和刘豪军不就是北斗神拳的拳四郎和希恩吗”，弄得老虚很无语。

不过，由于鬼哭街没有一个选择肢，完全忽略了游戏互动性，而转变成了一个纯视觉小说的形态，且流程很短，随意的发售难免有骗钱的嫌疑。老虚很快意识到了这一点，于是才有了游戏发售前的那段声明。

即使如此，老虚还是挨了小坂的骂。

“游戏做成一本道没问题，下次可要把选择肢给添上”，小坂如是给老虚定下了新的指标。



[电影狂热病——同人作家虚渊玄与他的净火纹章]

媒体总是利益第一的，从 01 年就开始跟随虚渊玄的死忠之一，未来的好基友奈须蘑菇又开始在自己的竹帚 BBS 上为心爱的老虚打广告——这位当时借着『月姬』名声大噪的同人作家，花了一个通宵的时间通了老虚的新作『鬼哭街』，然后大赞了起来。电击姬的编辑正好也看到了这一出，于是下来找到了两人，开始安排两人的对谈事宜。之后老虚也主动造访竹帚，两人很快搅在了一起。

就这样，死忠奈须终于见到了自己心中的大明神，时间是 2002 年 4 月 26 日。

老虚的朋友很少，但是却是那种一谈到电影马上就可以成为朋友的人，蘑菇遇到老虚自然也是大谈香港电影，后来蘑菇在空境广播剧还请了老虚做特邀嘉宾，再到后来发展到一起约会看电影云云，按下不表。

做完『鬼哭街』的工作，N+ 的 STAFF 终于又把重心放回了都快被人们所遗忘的『Hello,world』上。终于在 9 月份，这个剧本和 CG 量都战斗力爆表的作品进入了 MASTERUP 阶段，这段时间老虚的工作主要就是协助 DEBUG。9 月 27 日『Hello,world』一出，这个噩梦般的跳票游戏总算是告一段落。而且，最令人欣喜的是，这个日常长得死人的萌系游戏，到后期居然莫名其妙地燃了起来。“原来美少女游戏也可以这样”，在 2CH 众的眼中，N+ 又为他们开拓了一片新世界。而老虚在做完了『鬼





哭街』后走入了第一个沉默期，挨到了2003年一月，钢屋的『斩魔大圣』也正式发表。这时业界发生了脱软入媒的巨变，于是『Demonbane』成为了N+第一个媒伦游戏，而以前的各个作品也陆续推出媒伦版。

直到2003年3月29日『撕裂的末日』在全日本公映，老虚才又燃起了创作的热情。

而这个投入不算大，回报不算多的B级电影『撕裂的末日』吸引虚渊玄的地方在哪里呢？其一是世界观：三次世界大战后，为了避免重蹈战争的覆辙，人类用药物将感情封印了起来，而一旦透露任何感情便触犯情感罪并应被处以极刑，于是，无感情的杀手们便从这个世界中诞生，这是虚渊玄一直崇尚的“冷面杀手”形象；其二是枪斗术(GUN=KATA)，“以精准的动作计算，在自身最少伤害的位置发动最大伤害的攻击，可以射击至身边任何地方的死角；以自身身体为中心，原型几何图为平面基准，对身体周围每一个可能攻击的方位进行射击，同时作为攻击与防御而存在”，片中培斯顿教士的枪斗技巧深深地震撼了老虚。

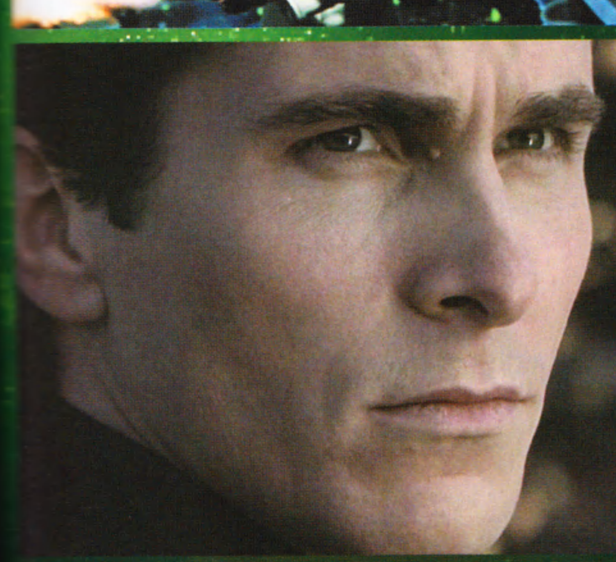
同样受到震撼的还有被老虚一手拉进圈子的中央东口，中央东口说反正我报了C64，既然这样干脆就做个同人去卖好了。老虚一想，













完了，我实在太喜欢这部电影了，“如果爱在这里得不到释放的话，公司的下部作品就铁定是撕裂末日了”。于是，老虚的第二次同人企划就这样出炉了。

既然只是做一个纯致敬性同人游戏，那么自然也不像商业游戏那样左右受限，老虚选择了最容易上手的NScript进行开发。虽然是『撕裂的末日』的二次同人创作，却并未使用原作主角展开故事，而是借用了原作的世界观，将时间轴调整到电影故事之前，采用原创人物进行创作。本来老虚看中的，就是世界观和枪斗术两个要素，而且，像个孩子一样，迫不及待地像要把这部分元素表现出来。于是，剧本开场介绍清楚了世界观之后，很快就突入了枪战场景的描写。

整个剧本本身不长，老虚把想要写的元素都写完了以后，拿着中央东口的立绘和CG就开始作业了。除CG以外，所有场景都是应用的现成照片，12首音乐也都是现成素材，在『撕裂的末日』公映期结束之前，这透着浓浓的基情味儿的游戏就已经完工了（当然老虚曾公开表示自己对基没兴趣）。

基情名台词比如“我已被你所玷污，受到了莫大的耻辱。给我好好偿还吧，巴塞洛缪·



迪雷利”。

接着，中央东口把完成的作品往自己的社团DEGREE上一挂，把社团名一反，就开始宣传去了。C64上1500日圆一份，中央东口亲自守摊，忙得不亦乐乎。

顺便一提，现在已经成为P站强力画师的银龙（写作47AgDragon，读作Silver Dragon）当时也拿着『尘骸魔京』的原案，慕老虚之名到摊上拜访。只不过，没见着老虚的人。



[克苏鲁神话年的最末——徘徊于腐姬与火鸟之间的『沙耶之歌』]

2003 年对 N+ 以及 N+ 的所有 FANS 来说都是克苏鲁主题年，超级热血战斗系专门家钢屋一炮而红，犹如『Demonbane』一样屹立在了 N+ FANS 们的心中。后来小坂甚至专门投钱给『Demonbane』做了个两米高的模型站在公司门口，俨然成了 EROGE 界的马春花 Z。

然而钢屋的成功不但没有影响老虚的地位，反而使得 FANS 们越发想念这位剑笔的达人，期望这位 N+ 王者的归来。

老虚也并不是没有动静，长时间的沉默正是他转变风格的良机。老虚努力地构思着一个纯粹的恋爱故事，一个纯粹、纯粹、再纯粹、纯粹到不能再纯粹的恋爱故事。到 10 月份发表的时候，一张楚楚可怜的少女画，老虚向玩家

们传达着。对，这就是一个纯粹的恋爱故事。

老虚做到了。

只不过和他说好的不一样。

既然钢屋的『Demonbane』是德雷斯（奥古斯特·威廉·德雷斯，克苏鲁神话的发展者）式的克苏鲁神话，那么我就要写洛夫克拉夫特（霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特，克苏鲁神话之父）式的克苏鲁神话。

于是，这就是12月发售的『沙耶之歌』。

为什么要写成克苏鲁呢？这得问钢屋。如果再多脑补一下的话，就是钢屋拿下自己书架上的克苏鲁，告诉老虚：啊，这个好看。然后老虚看了以后，就又沉迷了。

虽然『沙耶之歌』彻头彻尾都散发着克苏鲁的气息，但是表层的剧情走向却完全是『火鸟·复活篇』的模式，老虚也是半陶醉地在剧本中借郁纪提到了自己致敬的对象。除了火鸟以外，老虚还一边在其中塞入了自己深爱的『腐姬』的元素，让沙耶的故事变得更加阴阴惨惨。

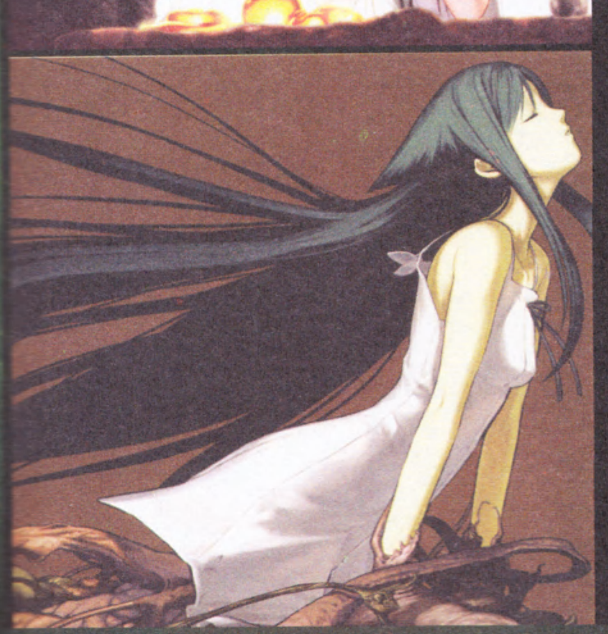
而并不浮于表面的克苏鲁要素却时时充斥于游戏的各个要素之中，比如让人癫狂乃至神经错乱的氛围、在狂乱与噩梦之中挣扎这一类的桥段，以及不时出现的神秘要素。最明显的还是奥涯教授桌上的『至上秘法』（该书确有存在，由13世纪西班牙的作家、哲学家Ramon Llull编著）和伏尼契手稿（也是现实存在的书），还有『记号概论』（架空存在）等克苏鲁神话书物。但与传统的洛夫克拉夫特式克苏鲁神话决定性的不同在于，洛式神话绝对不可能承认这种跨越神之边界的异种恋爱，而这又回到了『火鸟·复活篇』的点子上。

但正是这种超越种族的残酷纯爱，帮老虚造就了新的神话，过分演出的暗黑脏物并没有给玩家带去过分的不适感，在看见熊熊燃烧的烈火之后，迎接玩家的是冰点的童话式纯情。

这一次转型，老虚是成功了。

但是，也正是这一次，老虚燃尽之后，进入了第二段沉默期。











复活篇——哀战士，再临

[爱与哀——基情蘑菇与逆转老虚]



在老虚与BAD ENDING依赖症不断抗争的这段期间，小坂找了个剧团作家公开了天使企划，但是作家中途撤漂，让整个计划又陷入了僵局，而且还连累了通过老虚审批的另一个计划——也就是银龙原案的『尘骸魔京』。

接着，N+C的成立总算为老虚找了点儿事干，那就是指导渊井镝和仓花千夏，渊井本身文笔不错，而且天赋也很高，老虚一点拨，渊井行云流水一段段"虚式文字"就来了，甚至有的部分还比老虚华丽风骚。『咎狗之血』完全延续了老虚一贯的"暗黑燃系"风格，成品一出，人气满塞，成为了BL游戏史上的教科书作品，也成为了很多腐女子的入门神器。

而老虚此时却感到了一种莫名的空虚，一个人到电影院，看着无趣的商业电影，眼泪止不住地打转转。

这个时候拯救老虚的，是蘑菇和武内这对基友。当武内询问老虚是否愿意执笔『Fate/stay night』前传的时候，老虚感觉一下子便从自己的弱点中解放了出来。

"关于『Fate/Zero』的执笔，因为有『Fate/stay night』强大的背景故事为创作基准，所以也没有在创作思路上缠斗。不如这样说吧，作品本身的世界构筑很给力，与我写过的各个作品相比，在创作上都要有趣得多。因为我写东西的一大弱点就在于，我自己不能完全投入到自己创造的世界观中去。在这一点上，蘑菇跟我恰恰相反，他很强，他创造的世界观别人看了都会情不自禁地爱上。因为这一点，我再一个人去写『Fate/Zero』，就确定肯定有我能写的部分了。"

"严正地说出这话的同时，这家伙却想着'能好好玩弄Saber，真是爽快得不得了啊'，一个人偷着乐呢。"蘑菇如是吐槽道。当然，玩弄Saber什么的虽然是玩笑话，但是能接下『Fate/Zero』老虚兴奋得不得了倒确实是真的，犹如宇宙燃烧一般的执念在他心中油然而生，那是在玩『Fate/stay night』的时候积累的怨念，就是要把『Fate/stay night』里所有的伏线全部补掉！



虚渊一开始动笔的时候，还实验性地模仿



起了蘑菇的文风，希望能够适应更多的行文风格，但即使不停地使用蘑菇节，本质还是能看出是虚渊玄。这种微妙的平衡一直保持到了第二卷中，到第三卷老虚就开始失控，第四卷就变成了暴走初号机，一口把蘑菇风的文字都吞进了肚子里。

同时老虚也没忘记好好设计 Saber，Saber 跟 Lancer 最亲，结果 Lancer 就被老虚来了个悲惨壮绝死。

还需要一提的是，"不致敬会死星人"老虚是随时都可能复活的，不要以为小圆脸是老虚



第一次玩龙骑，『Fate/Zero』才是乱战爱好家虚渊玄的第一试验田。而狂战士则被老虚捏成了宇宙刑事卡帮，就差骑着赛巴利安到处飞了。

这段时间，老虚虽然没有浮现在玩家的视线之内，却是老虚最开心自在的时候。一个非常有效的证据是，『白貌传道师』这个坑了多久的东西，老虚居然写完一卷『Fate/Zero』，毫不在意日式幻想与美式幻想的跳跃，又回头去填完了。而更有效的证据是，大大咧咧写完了BAD ENDING，最后还声称自己是甜心战士的伙伴。而后来关于这一点，老虚是这样解释的。

“说起来白貌是颠覆伦理的作品呢。那样的故事，对于坚持破坏与毁灭才是正道的人简直是闪耀着正义光辉的英雄传说。‘在与人类不同的种族，或者有着不同的文化底蕴的人的伦理观之中，适用一般英雄故事的方式来进行写作说不定也行’，抱着这样的想法而写下了这样的作品，作为幻想小说来说果然是非常有趣啊。”

按照老虚的逻辑，『白貌的传道师』俨然拥有的是一个闪闪发光的HAPPY ENDING，而老虚自己自然是爱的战士。

可是，爱的战士终究也只是哀战士而已。



[再起与转型——从游戏艺人到动画脚本]

在老虚写『Fate/Zero』的这段时间，N+发生了天翻地覆的变化，首先是原先一直在做辅助剧本的80后下倉バイオ被扶正；接着是一再延期的『天使的二挺拳铳』终于发售，评论一片糟糕；再接着是当年三人众之一的伪剑道讲师、伪军事分析家、伪哲学学者的奈良原一铁被钢屋拉进了公司，做了『刃鸣散』，笔锋虽然凌厉但是基味过重，全篇妹子寥寥，结果创下最低销售纪录；然后是海法纪光完成了『尘骸魔京』后回归轻小说界和翻译本业；再然后是『机神咆哮』TV化的悲催和3D"动作"（各种意义）游戏『机神飞翔』的发售；最后是由于拉面（『Lamento』）工程量的问题，仓花病倒并退社，拉面发售，风评一般，人气虽旺，性价比却远低于前作。中间还插了联合FANDISC『サバト鍋』（内含钢屋新作龙恋）。

顺带一提的是，『PHANTOM』在04年底顺利OVA化，但表现只能用残念两个字来形容。

写完『Fate/Zero』的老虚则一边和钢屋开始指导下倉バイオ制作新作『月光嘉年华』，往里塞足了各种个人趣味；一边开始了自己的新作企划，没错，这作就是传说中的西部捏他剧，虽然叫续却没有上文的作品『続・殺戮のジャンゴ－地獄の賞金首－』，一个续字，硬生生地标榜着虚渊玄的自由。

"以前一直追求的就是这点儿自由，本作就是为了突出'自由地去做'这个关键词而开始的企划。"

没错，此刻在王者的面前，什么内涵什么造作都已经云淡风轻了，财政收支什么的也已经化作了过眼烟云，剩下的只有尽情发挥老虚个人爱好的"娱乐"，那种不计成本只管有趣的心态。这部融会了20世纪60至70年代意大利西部剧情节的女性中心作品，逆美少女游戏的潮流而行，用冒险的大活剧向整个浮躁的业界发起了挑战。

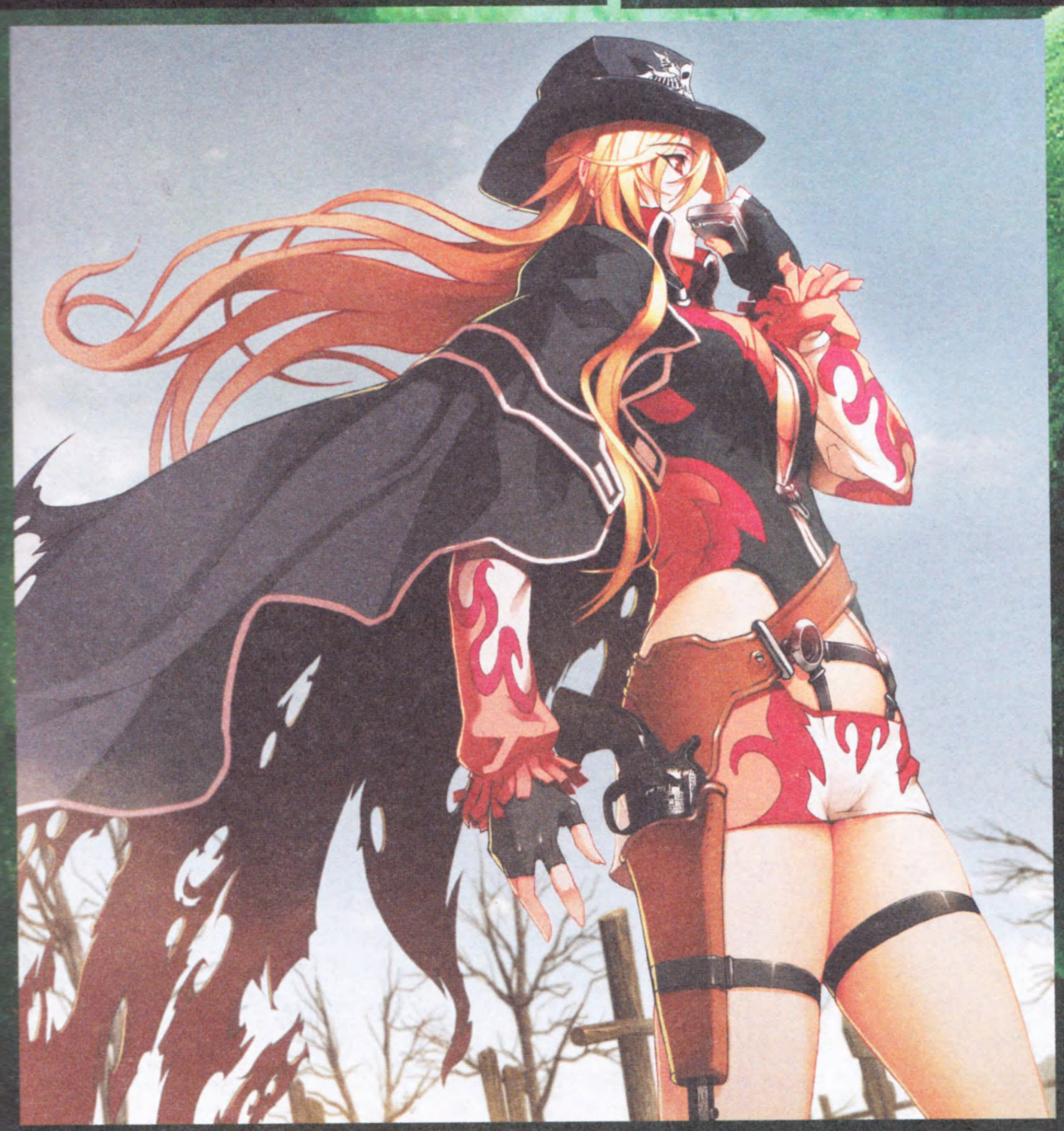


"现在，美少女游戏能赚钱这一点，大家也都知道了，于是大家都认真地开始做能赚钱的游戏。但在那之前，是只要预算不出现赤字的话一切OK，自责自担的自由做游戏的时代，我觉得那个时候比现在有趣。而那个时代的有趣之处，现而今居然还能从书店的某个角落里再次复活，（这样可就有意思了）……"

就这样，老虚用一种娱乐的心态发泄着自己对日渐铜臭的美少女业界的失望与不满，或者说，老虚其实一直对太商业化的操作带有强烈的反感，在小坂推斩魔的时候是，在武内蘑菇起家的时候也是。

夸张的暴力与过剩的演出，在枪炮声中飞舞的，是男人的头颅；极尽每一个场景，极尽每一个细节，去还原那个面条的时代，去还原老虚心中的世界。

然而，欲将心事付瑶筝，知音少，弦断有





谁听？这个堆满了虚式娱乐元素的作品，并没能激起玩家的共鸣。

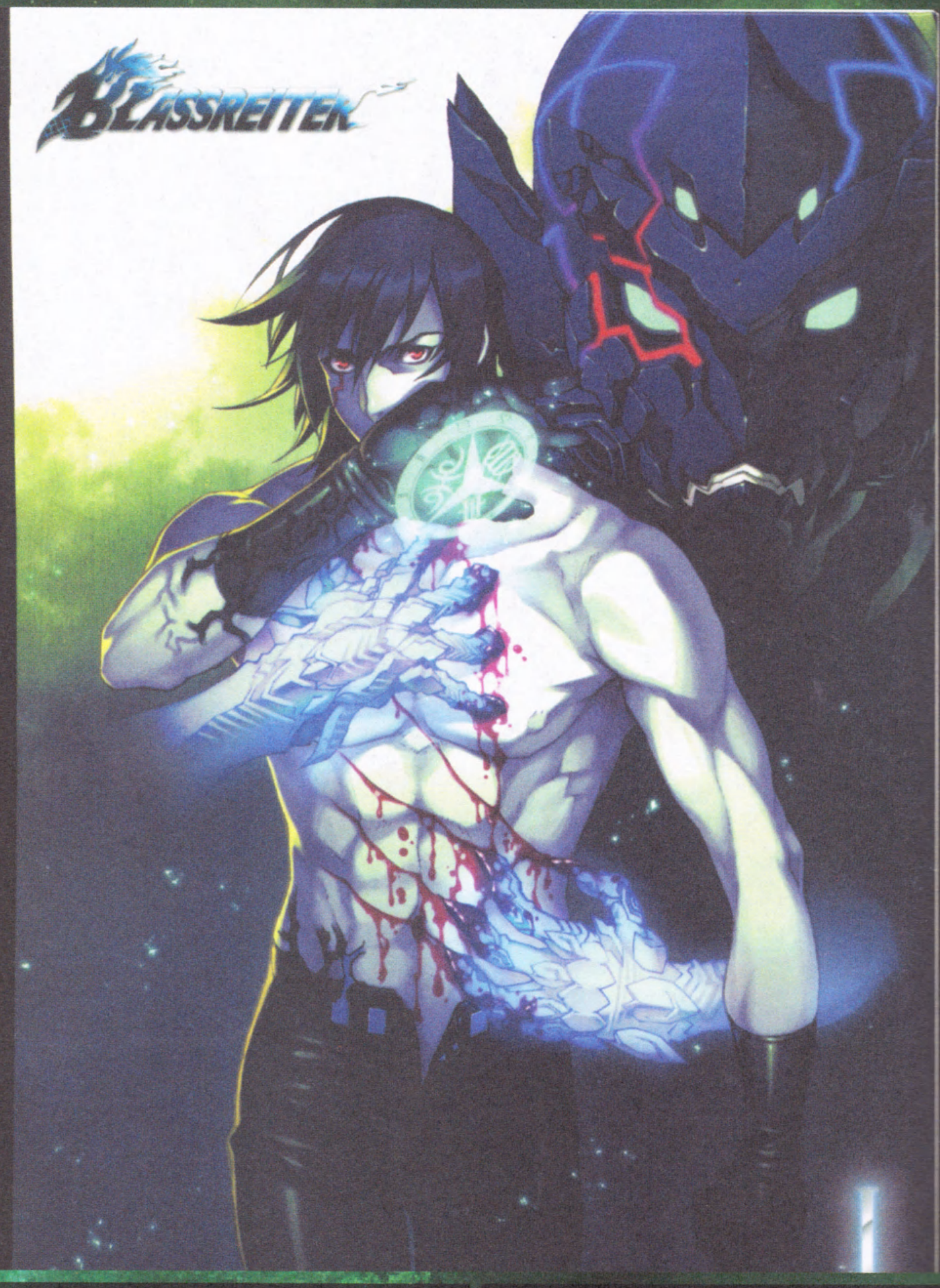
但是，虚渊玄并没有放下手中的武器，“我们战斗的方式，到底会是正确的吗？”，怀抱着这个问题，他正一步一步地前进。

这个时候，一个天赐良机砸在了虚渊玄的头上，那就是小坂苦心筹划十年之久的阴谋，唤作『BLASSREITER』。在十年苦心经营之后，小坂与 GONZO 联手，配上强大的制作班底，开始了 TV 动画的制作。

而这个制作班底本身强大到令人咂舌。CG 技术应用第一人，板野サーカス的创造者板野一郎监督，作监是以间之楔和太阳之船而广为人知的黄金原画恩田尚之，而脚本阵又请到了死神井上敏树之徒，既负责过黑化骑士龙骑，又负责过欢乐骑士电王的多面全能手小林靖子，还请到了一直以来执笔平成奥特曼，擅长凸显矛盾反差的太田爱。于是，新人动画脚本家虚渊玄，便在一个高起点上完美出道，引起了不小的话题。

『BLASSREITER』对于初次参与动画制作的 N+ 来说，可以说是一个良好的开局，对于虚渊玄也是如此。『BLASSREITER』几乎自然而然地被推上了四月强番的行列，整个剧情的发展和流程都非常符合虚渊玄一贯的臭味。但美中不足的是，GONZO 的烂尾诅咒是持续的，老虚和名脚本家的第一次合作在衔接上仍然出了一些小小的问题，导致了故事节奏出现了些许混乱，到最后老虚接过摊子的时候，也只能草草铺垫一下交给板野收尾，为故事画上了一个并不太圆满的句号。但这并不影响『BLASSREITER』成为一部优秀的动画作品。

而虚渊玄，成功地完成了转型，不久之后，轻小说作家、动画脚本家虚渊玄登上了历史的舞台。





[我们都喜欢铁和木头造的枪！]

在 BLASSREITER 宣布制作的时候，虚渊玄还干了一件事，那就是撰写黑礁的小说——『ブラック・ラグーン シェイターネ・バーディ』。

明眼人一看就知道，这回老虚又和广江礼威搅在了一起。

说到老虚和广江礼威的缘分，还得从老虚的成名作『PHANTOM』说起。老虚倒是很早就开始看广江的漫画，并且看完了以后还冲上了广江的网站发表美腿大乳的大姐姐真棒，持枪造型的画也很棒之类的言论，这个时候老虚还是个无名小卒，广江也没搭理他。而一次 COMIKET 上，广江拿到了 PHANTOM 的预览碟，一看是美少女枪战，觉得颇有兴趣，便玩了游戏，结果这一玩一下激发了广江的斗魂，广江惊奇地发现，虚渊玄居然跟他的思维居然如此相近，剧情走向的展开，细节设定的想法，都有非常多的相似之处，而且在看了 PHANTOM 的制作访谈的时候，广江更是惊讶得合不拢嘴——这人居然说了和自己一模一样的话（内容见小节标题）。在隐隐萌发斗争心的同时，又暗暗欣慰这个世界上居然还存在和自己相同臭味的人。

于是广江一口气把『沙耶之歌』和当时老虚的新作『続ジャンゴ』都玩了，玩完了『沙耶之歌』，广江对老虚又有了新的认识，觉得“诶，这人不仅擅长枪战作品，原来还可以走这种路线”，当玩完了『続ジャンゴ』的时候，广江已经完全兴奋了“虽打着美少女游戏的名号却完全是冒险小说的故事，从喧嚣暴力的展开进入主线，渐渐达到故事的高潮部分，其中也有让人不禁流下男儿泪的桥段。这些部分我都喜欢得不得了”。共鸣归共鸣，不过广江还真没想过能见老虚这事。

2007年末，在某动画工作室的撮合下，广江终于见到了老虚，两人见面一谈，果然是情投意合，灵魂相通。

很快，一项新的企划便提出了，那就是陈述正篇故事未尽侧面的外传小说版黑礁——『シェイターネ・バーディ』。当然，广江礼威对把小说版交给老虚来写，可以说是非常放心的。

“把黑礁小说化的话，我心中认为的前提就是，让不能把握枪战的呼吸的人来写是绝对不行的。在这个基础上，怎么把作品（枪战故事）本身的节奏给表现出来，是否能够很好地连结上原作都是非常重要的。而对于我来说虚渊就是二者都能达到要求的人选。然后，为了确认这一点我还玩了『続ジャンゴ』，玩了之后我觉得交给这个人肯定没问题，改编小说的作者非虚渊玄不可，这样想着，也没管太多就把这件事交给了虚渊先生。”

然而虚渊玄嘴上说并不感到惊讶，其实内心还是非常兴奋的，毕竟写黑礁的故事也是他长久以来的愿望之一。

“接到委托的时候并没有太吃惊呢，因为在心中的某处一直坚信着即使是我这样的人‘有一天也要去写黑礁的故事’……虽然这样说，但实际上听到消息的时候心里唯一的念头就是‘太棒了’，这天总算是来了这样的感觉。”

就这样，老虚很快开始动笔写小说版黑礁。与以往不同的是，写小说容易坑的他，一贯码字慢的他，这次却写得出奇地快。那是因为，虚渊玄对黑礁的世界实在是太熟悉了，熟悉到仿佛黑礁完全不是广江的作品而是自己的作品一般。

2008年4月，『BLASSREITER』开播的时候，老虚的小说已经收尾，5月完工后又过了两个月，这本『ブラック・ラグーン シェイターネ・バーディ』便由GAGAGA文库发售了。

而第一本小说刚刚发售，老虚又马上接到了广江的继续合作邀请，这一次老虚足足花了两年半时间，才推出了黑礁小说的第2本——『ブラック・ラグーン2 罪深き魔術師の哀歌』。而这本经过老虚精心锤炼的小说的风评，比上一本还要好。

老虚和广江的缘分，还会继续吧。

而老虚的下一个目标，会是神林长平吗？

[新的起点与新的信仰者]

逝者如斯，离初次提笔之日，转眼已是十年。传说名作『PHANTOM』在十年纪念之时再次被搬上荧幕，而虚渊玄也经历了这一历史的时刻。尽管这个时候，他已经不再作为狂气的游戏写手，而是作为满载希望的动画脚本家和笔锋犀利的小说家，站在了人们的眼前。

『PHANTOM』的动画在原作的基础上做了部分的改动，首先在人设上就丧失了原来的亲切感，加上中途的展开与角色的演出并不能让老玩家感到满意，而最后的结局也是在原作基础上做了修改的原创桥段。接着，N+又马不停蹄地公布了XBOX360的重制版『PHANTOM』，并在其中加入了TV的内容。

而这个时候，老虚正和中央东口一起撰写自己的继『白貌传道师』之后的第二本原创小说——『钢之羽』。与『白貌传道师』相比，『钢之羽』的展开可谓王道。那种挑战长空的力量感与速度感，让人想起了1983年的电影『太空先锋』。然而，黑之翼要突破的，不仅仅是龙的传说与无上的速度，还有人类的欲望和无止尽的战争，在杀戮的绝望中奋起，从过往的牢笼中复活。然而，摆脱了BAD ENDING依存症的这部实验作，由于和以前的虚式作品感觉太不一样，王道的展开并没有获得所有虚渊FANS的认可。但老虚通过本作确实传达的各种各样的信念，以及在作品中体现出的作为一名准小说家的成熟与稳重，都是以前我们所看不到的。至少，钢之羽让我们看到的是一个全新的虚渊玄，而他正站在新的起点之上。

随着影响力的扩大，找老虚的人也越来越多。年中的时候，老虚接到了一份有趣的委托，



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Neptune
出自：『Maccherone』（右手定则出品）
http://minibox.taobao.com



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：JaneMere
出自：『Maccherone』（右手定则出品）
http://mimibox.taobao.com

那就是为神林长平出道 30 周年特集——『神林長平トリビュート』撰文。而撰写的致敬作品，正是神林长平的名作，老虚一直都很喜欢的『敌人是海贼』。

在经历各种磨练之后，老虚的文风模仿技术也日渐纯熟。虽然只是写一个小短篇，但老虚充满爱意的行文竟像极了神林长平的原作。这样，在一批神林 FANS 中，同为神林 FANS 的老虚给他们留下了深刻的印象。

2010 年，一部新房昭之 x 虚渊玄 x 苍树梅的新作公布了，并在网站上宣称这是一部“治愈人心的正统魔法少女片”，那就是『魔法少女小圆』。渐渐接受虚式王道的人们，坚信虚式恶臭的人们，以及虚渊黑们都纷纷把眼球投向了这部带有奇妙的违和感的作品。

“本来说在前期宣传的时候，不透露脚本构成的名字的，但是在春季早点时段因为情报泄露而打破了原先的计划，但即使这样，新房监督也一直很期待人们（看到虚渊玄担当脚本）的惊讶反应……”

老虚的本质并没有改变，十年后的老虚更能自由地驾驭自己的风格，在老虚脑海中，学术味道更重的小说作品走向传统与王道的同时，娱乐味道更重的动画就成为了他培养乐趣的苗床。

如很多人所料，也出很多人所料，小圆脸成为了“这和说好的不一样！”系列的又一经典案例。为了达到预想的娱乐效果，老虚耐着性子铺陈了两话，已经觉得浑身不舒服了，于是，向往自由的老虚终于开始了马杀鸡般的爆发。

“我就是想吓你们一跳。表面看上去虽然是魔法少女动画，实际上虚渊玄还是一如既往的虚渊玄。”

第三话的超展开为虚渊玄赢得了巨大的人气，在日本国内是，在海外同样是。到现在为止，虚渊玄已经成为了流行的代名词，第十话的神展开，再次将所有人完美地击落在地。虽然，这里边也有同谋的新房昭之的功劳。

然而，和新房一起将观众的心理玩弄于鼓掌的同时，老虚也没有忘记自己的本业。平成假面骑士的杰作，『假面骑士龙骑』和『假面骑士剑』，成功借助小圆脸，人气复活。

还好，一场地震制止了暴走的持续发生。想着老虚抱着硬盘落荒而逃的样子，很多人表示快感满满。4 月 21 日的最后两话会是什么样子呢，我们也只能拭目以待。

在 2010 年，老虚除了小圆脸还干了一件事情，那就是执笔幻想小说『金瞳与铁剑』。这部标榜着王道，以龙、剑与魔法为主题的 RPG 式幻想小说，由高河ゆん老师负责插画，至今还在连载当中。

到这里，老虚的故事也该接近尾声了。因为 4 月 23 日还要和高河ゆん在东京市内开两场『金瞳与铁剑』的签名会的缘故，直到笔者写完文章的这个时候，老虚也还正在努力地练习自己的签名技术，名人也真是不容易啊。

站在人生分水岭上的虚渊玄，究竟会走向哪边，我们也无法预见。但是即使有一天，就算在某一部充满硬派娱乐元素的电影的 STAFF 名单中发现此人的名字，也丝毫不会让人感觉奇怪。

不论是王道还是邪道，虚渊玄就是虚渊玄。





一月开播的小圆脸，到现在已然成为了一种社会现象了。而虚渊大魔王，又在天下布武的道路上前进了一步。

最初听到说这次要借小圆脸的热播来再推一次虚渊玄，说实话感到了无尽的压力。

笔者是被斥为脱离了时代的人，连什么叫纯血美少女游戏也不知道，而且，虚渊玄的故事已经被人们不厌其烦地讲述了一次又一次，连中学生都能拿着虚渊节高谈阔论。“写的东西都是别人写烂的东西”、“跟老虚甚至连远距离接触都没有过”再加上手边现成的资料也少得可怜，我心里多少有些忐忑不安。

于是，怀着这样的心情，我与虚渊玄以及他身边的人们陷入了苦战之中。东拼西凑的资料，加上自己对于虚渊作品的一些带强烈个人色彩的批见，一边想着“真的会有人愿意看这个东西”么，一边按着自己的脑补艰难前进。转眼之间，这篇原稿已经变成了一个我流的虚式传奇了。

胡言乱语总付笑谈，人们很快就会遗忘这荒诞无稽的痴人梦语。

而所有的真实，其实就在邪道的达者那飞扬的文字之间。

磨到稿子完成的时候，已经比约定的时间晚了整整一天了。

在这种时候，我还想厚着脸皮感谢 Jedi 巨巨的信任和大力支持，感谢这几天一直被我纠缠问车问枪问模型最后还帮忙拼了图的百合巨巨，也感谢这几天一直被我闹得睡不着觉的切菜、副领导、TOM 叔叔和橘子。到这个时候，我终于也可以安心下来玩 Z2 了。

直到今天为止，做一次老虚的专访，依然是我的愿望之一。

但是，请务必在『钢铁苍穹』上映之后。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：芸
出自：『Maccherone』（右手定则出品）
http://mimibox.taobao.com

霊夢

WORLD
THROUGH
FANTASY

11.05.08

others have their destiny,

we will have our own,

again.

交わした約束忘れないよ
目を閉じ確かめる

2011.4.24

4.24香港RG　5.1广州AD　5.8北京CDBJ　5.15北京临界　6.6上海CP

页数：**114P**　包装：**对开硬封精装**　价格：**69RMB**（会场限定纸袋套装80RMB）





主催：香香　设计：BorisX / 香香　排版：BorisX
文案：f / rcat　小说：f / komine
漫画：07LAC / Flelincw / rcat / yorda / 敬 / 月珑
插画：Archlich / BRYANTH冬真 / CLEA / Domotolain / Eassia / manabi / meiyou / NEWREIN / PICO / REALMBW / RiE / saremi / Skade
yorda / 哔叽 / 黑曜洛伊 / 敬 / 菌子 / 诗韵 / 酥酥 / 真空 / 走失人型

微博：http://weibo.com/235u　淘宝：http://shop35280486.taobao.com
博客：http://u-235.blogbus.com/　邮箱：swtr19860520@126.com


DOUJIN WORKS / 中国原创同人
京門九俠
NINE MEN TEAM DOOM
帝都城门拟人同人志
斯库里/赤军/ 马伯庸著　使徒子绘
首发：CDBJ5　5月8日北京农展馆
参展：5月15日 北京临界4
上海COMICUP08
上海COMICON09
成都COMICDAY08
广州2011YACA夏
售价：50RMB
规格：小说/黑白漫画插页/彩色设定本/+主题纸袋+A2海报
发行：机动战士联盟
官网：http://doujin.cnmsl.org/
官方淘宝：http://shop34255069.taobao.com/
機動戰士聯盟
MOBILE SUIT LEAGUE
机动战士联盟
http://bbs.cnmsl.org/
http://doujin.cnmsl.org/
机动战士联盟同人社
北京欢迎你
WELCOME TO BEIJING


可能是全中国最大的同人展！
Comic Fantasia
Comic Fantasia 01 ~魔都幻想祭~
时间：2010年7月3日
地点：上海市宝山区长江西路101号上海国际节能环保园
官网：http://www.gonline.com/cf
CF
Comic Fantasia
Illus:十月天宫

夏季新刊敬请关注！

TID's LAB



从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOiD，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受
二次元音乐
Two Dimensions Sound
封面故事：音之旅·乐之绘
2011 MAY
定价：24.8元
2011年5月
二次元狂热副刊
五月号
3DVD
13G 1300余首
超丰富视频及音频资源
『偶像大师』CD精选
例大祭8音乐精选
霜月遥物语音乐集
いとうかなこ歌曲精选
yanagi音乐精选
追音一族
震恸灵魂的吟音
——いとうかなこ
网络炫音
Nem的“读心魔术”与“音乐花园”
同人祭前线
地震中的幻想乡盛典
——不同寻常的例大祭8之音乐读解
音乐故事
黎明之音千重色
月下清歌胜琉璃
东方华音堂
东方音乐的视觉境界
——浅谈东方系同PV
音乐游戏
指尖流动的快感
——DJMAX TECHNIKA 旋风（入门篇）
音艺同人
空色之精灵歌姬
『やなぎなぎ』的非官方百科
音语辞话
唱响世界真实的吟游诗人
——霜月遥音乐世界中的境界（下）
音乐编年史
虚拟偶像们燎原的星星之火
——解析『偶像大师』音乐CD大系
独家赠送
精美原创同人海报
用心聆听音乐，用器材诠释音乐
——二次元音乐听音器材选择记


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
2011
05 May 月号
总第三十一期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
EVO（EASTERN & VOCALOID & Other Fan Art）
ISBN 7-89471-390-2
9 787894 713902

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1 0 0 0 8 6



二次元狂热

5月号
2011 Vol.31

读者调查函

姓名		女・男	职业（学年）：	
QQ/mail		岁	控 萝莉・御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　）

3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □NICO月报 □萌文化
□萌绘师 □东方专区 □音乐空间 □新作速递
□游戏故事 □二次元创造 □本期特辑

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　）
本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　）
希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构
□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）
□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　）

12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　　　　　　　　）

13 对于二次元狂热增刊内容的期望
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 5月号（Vol.31）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）